게임 명인이 선택한 신세대 게임전문지

GAMECHAMP

신세대

게임챔프®

자매지 PC CHAMP

기사특약 「더 슈퍼패미컴」 「새턴 매거진」

임시특가:5,500원

1995 12



진 싸울아비 투혼 제3탄 격 「화이터즈 스워즈」 아케이드 강타 예고!!

특 보

네오지오 최초 RPG 「진설 사무라이 스피리츠 무사도 열전」 탄생

새턴으로 이식되는 「킹오파 95」, 「뱀파이어헌터」

초심회에서 만날 수 있는 「닌텐도 64」

차세대 긴급속보

마크로스 디지털 미션/소울에지/알버트 오딧세이/버철화이터2

창간 3주년 특집 대잔치

차세대 게임정보

「세가새턴/플레이스테이션/재규어 정보 대폭 확장」

비디오 게임정보

슈퍼마리오 RPG외

아케이드 게임정보

소울 에지/화이팅 바이퍼즈/19XX

록맨 더 파워 배틀/버철온 외

별책부록

IBM-PC 게임유저를 위한 「게임파워」

3DO 유저를 위한 전문지 「3DO얼라이브」

특별부록

「성검전설3」 완전 퍼펙드 가이드 북 전원증정

9 771227 717002 12
ISSN 1227-7177

★ 게임챔프는 게임지의 오랜 선두주자입니다 ☆

WELCOME TO THE SAMSUNG SATURN MULTI-GAME WORLD

64비트급 멀티게임의 새로운 세계가 온다.

64비트급 본격 리얼게임 - 게임을 압도하는 경이적인 스펙

32BIT RISC CPU 2개를 고속병렬처리하여 게임속도를 2배로 향상시킨
64비트급의 초강력 스피드, 놀라운 3차원 입체화면의 폴리곤과 텍스쳐맵핑,
정밀한 에니메이션에 1670만색 이상의 환상적이고 아름다운 그래픽,
Full오케스트라가 가능한 PCM 박력사운드가 완벽한 조화를 이루어
이제까지와는 전혀 다른 3차원 입체영상의 게임속으로 빠져든다.

최고의 게임타이틀 4종 동시발매!



버쳐파이터 리믹스 - 파이팅

오늘, 지상 최고의 파이터를 꿈꾼다!

폴리곤에서 텍스쳐 맵핑으로의 진화-
움직임 하나 하나가 보다 정교한 입체영상에 고도의 파이팅기술로 완성된 버쳐파이터의 용사들이 지상 최고의 파이터를 꿈꾸며 전투를 시작한다.
파이팅의 멋진 기술을 맘껏 발휘하라!
감히 누가 그대를 대적하겠는가?



팬저드라군 - 슈팅

이제까지, 이렇게 멋진 그래픽과 스토리는 없었다!

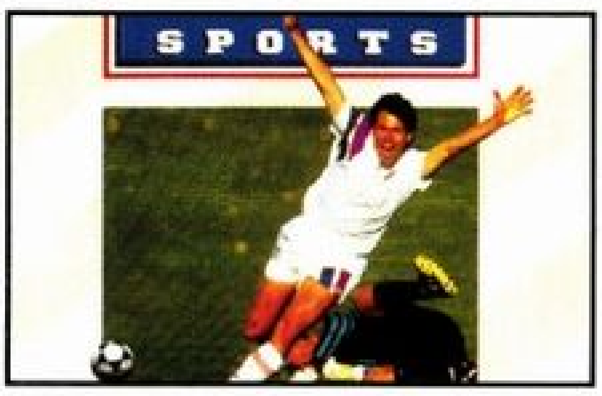
이제까지와는 차원이 다른 3차원 스크롤 타입의 슈팅게임!
게임시작전 8~5분간의 오프닝 화면은 당신을 압도하기에 충분하다. 전설의 드래곤을 타고 환타지월드의 창공을 누비며 환상과 현실의 경계선을 뛰어넘는 쾌감!
세상의 운명을 살려내기 위한 장대한 스케일의 스토리- 드래곤의 환상적인 파노라마가 시작된다.



데이토나 USA - 카레이싱

짜릿한 고속쾌감을 즐겨라!

시속300Km를 넘나드는 초고속 스피드 쾌감,
풀 텍스쳐, 폴리곤으로 구성된 리얼타임의 3차원 그래픽-
온몸을 짜릿하게 사로잡는 생동감이 당신을 기다린다.
승리가 눈앞에 있다. 한시도 방심하지 마라!



월드와이드사카 - 스포츠

"2002년" 월드컵 최강국의 영예를 잡아라!

이것은 실전경기다(?)실전을 방불케하는 리얼한 액션의 열기가 지금 3차원 그래픽의 화려한 필드를 뜨겁게 감돌고 있다. 브라질, 미국, 이탈리아, 독일, 프랑스, 스페인과 6개의 국제팀 등 세계 축구 최강국들이 우승컵을 차지하게 위해 벌이는 숨막히는 열전, 고난도의 멋진 신기술과 리얼하고 부드러운 움직임, 12개의 다이나믹한 시점변환으로 완벽한 환상 플레이를 즐긴다.

앞으로 발매예정인 게임타이틀



버쳐파이터 Ⅱ - 파이팅

95년 아케이드게임의 최고 히트작,
버쳐파이터 리믹스가 진화되어 더욱 다양해진 기술과 텍스쳐맵핑에 의한 화려한 그래픽으로 최고 완성도 있는 파이팅게임을 자부한다.
(12월 발매예정)



버쳐캅 - 슈팅

가히 환상적이라할만한 그래픽과 부드러운 움직임,
자동조준시스템이 슈팅게임의 진수를 보여줄 버쳐캅,
곧 여러분을 찾아간다.
(11월 발매예정)



세가랠리참피온쉽 - 카레이싱

데이토나USA에 이은 사상 최강의 레이스 게임,
원거리까지도 완벽하게 구현한 다채로운 자연배경에 최신형의 멋진 2가지 차종이 기다린다.
지금까지 맛볼 수 없었던 강렬한 카레이싱을 기대하라!
(12월 발매예정)



킹 오브 박싱 - 스포츠

새턴이 최초 발매하는 박싱게임, 부드러운 움직임과 자유로운 시점변환이 박싱의 뜨거운 세계를 재현한다.
자신만의 박서를 육성하여 참피온의 자리를 쟁탈하라!
(96년 초 발매예정)

SAMSUNG

■국내영업본부 C&C 판매 사업부
(우편번호 : 100-095)
서울시 중구 남대문로 5가 84-11
세브란스 빌딩 18층 HE영업부
TEL : 259-2971~7

■클로버 서비스 * 착신자 부담 전화서비스
삼성전자 고객상담실 : 080-022-3000
※게임 문의 서비스: 매주 토요일 오후 2시~6시
TEL: 707-1448
FAX: 707-1450

불법제품은 사지도 팔지도 맙시다!
불법복제품은 삼성 홈게임기의 고장의 원인이 될 수 있고 A/S도 받을 수 없습니다. 뿐만아니라 심의를 거치지 않은 불법유통팩은 어린이 및 청소년들에게 나쁜 영향을 줄 수 있습니다.

미친 녀석

새까맣고 볼품없는 얼굴.
작은 키에 짧은 다리
그가 가수가 되겠다고 했을때
사람들은 한결같이 말했습니다.
"미친 녀석"
이시대 최고의 가수 건모 오빠.
그가 노래에 미치지 않았다면.
미친녀석 소리를 듣지 않았다면.
우리는 지금 「잘못된 만남」을
부를 수 있었을까요?



끝내 주는 만남

"한글윈도 95에 가장 적합한 제품이 컴팩이라는 사실을 아세요?"

컴퓨터 매니아들에게 화제가 되고 있는 한글윈도 95!
컴팩이 윈도 95 개발의 공동 파트너라는 사실을 알고 계십니까?
연인원 50명과 100,000시간 —
마이크로소프트사와 밀접한 협력관계를 바탕으로
컴팩이 윈도 95의 호환성과 안정성 테스트를 위해
투입한 인원과 시간입니다.
마이크로소프트사가 컴팩을 전세계 유일의
"Lead Systems Partner for Windows 95'로 선정한 것도
바로 컴팩의 이런 노력 때문이었습니다.
윈도 95의 개발단계부터 함께 해 온 컴팩.
윈도 95에 가장 적합한 제품도 당연히 컴팩이겠지요.
컴팩과 윈도 95!
정말 끝내 주는 만남이더군요.

업계 최초, 컴팩 전제품에 한글 윈도 95 무상 제공!

컴팩이 미쳤다는 소리를 또 한 번 듣게 되었습니다.
국내 최초로 컴팩의 전제품에
한글 윈도 95 업그레이드 킷트를
무상 제공하기로 결정한 것입니다.
컴팩 컴퓨터를 구입하신 후,
고객등록 카드를 작성해 보내주세요.
한글 윈도 95가 출시되는 즉시 우송해 드립니다.
컴팩의 미친 짓은 계속될 것입니다.
미쳤기 때문에 전세계 판매 1위의 베스트셀러 PC가
될 수 있었으니까요.

**컴퓨터에 미친 사람들을 위한
펜티엄 멀티미디어 PC-컴팩 프리자리오!**

COMPAQ

한국컴팩컴퓨터(주

이것이 미친 성능!
이것이 미친 가격!

최첨단 펜티엄 프로세서 75/90Mhz에 4배속 CD-ROM 드라이브, 고음질의 16비트 스테레오 사운드, 고속 팩스모뎀, 고감도의 핸드프리마이크에 통신기능까지 갖춘 차세대 멀티미디어 PC!

- ● 컴맹에서 전문가까지, 누구나 손쉽게 사용할 수 있는 시스템
- ● 5가지 기능을 동시에 수행할 수 있는 1인다역의 미디어 파일럿
- ● 3년간 무상보증수리, 전국 어디서나 가능한 A/S
- ● 70만원 상당의 다양한 S/W 보너스
- ● 연결코드가 색깔로 구분되어 눈 감고도 설치할 수 있는 연결 시스템
- ● 슬림형의 디자인, 산뜻한 색상
- ● '94-'95 상반기 전세계 판매 1위

편리한 업무, 즐거운 오락기능을 갖춘 소프트 웨어

OS : 한글 MS-DOS 6.2 한글윈도 3.1

업 무 용 : MS Works, Tab Works
학 습 용 : 컴팩 가이드투어, PC Basic Tutorial, PC 용어사전
멀티미디어 : 미디어 파일럿
어린이학습용 : Kid Desk
회계관리용 : Quicken SE
그림그리기 : Print Artists
게 임 : Lode Runner, Simcity Classic, The Incredible Machine

CD 타이틀 기본제공

Spelling Jungle(게임 및 교육) : 게임처럼 즐기는 영어공부
Compton백과사전(교양) : 전세계의 방대한 사전을 모아둔 백과사전
Quick Restore CD(업무용) : 하드디스크에 내장된 소프트 웨어들을 걱정할 필요가 없습니다.

	프리자리오 7150	프리자리오 7170
CPU	Pentium 75 MHz	Pentium 90 MHz
RAM	8MB(최대 128MB)	8MB(최대 128MB)
HDD	540MB	840MB
FDD	3.5" 1.44 MB	3.5" 1.44 MB
CD ROM	4배속	4배속
그래픽	64 bit PCI Local Bus Graphic engine(32 bit at 1MB VRAM)	
비디오메모리	1MB(up to 2MB)	1MB(up to 2MB)
베이×슬롯	4×4(2 ISA, 1 PCI, 1 Combo)	4×4(2 ISA, 1 PCI, 1 Combo)
Sound	Integrated 16 bit Stereo Sound	
Fax/Modem	14,400 bps. Fax 송수신 및 자동응답기능, 음성사서함기능, 스피커폰 기능	
스피커/마이크	기본제공	



프리자리오 7150 : 1,799,000원
프리자리오 7170 : 1,999,000원
(모니터, VAT 별도)

컴팩의 베스트 셀러 PC 시리즈
- 프리자리오 524, 466 DX2/66, 8MB, 420MB
- 프리자리오 944, 466 DX4/90, 8MB, 535MB

컴팩 프리자리오

바로 이 로고가 컴팩이 윈도 95 개발의 공동 파트너임을 증명하는 "Lead Systems Partner for Windows 95"입니다.

COMPAQ The Lead Systems Partner for Windows 95

Designed for Microsoft® Windows® 95

제품 문의 및 고장신고/클로버 서비스 : 080-902-7777 핫라인 : 523-3575 ■한국 컴팩 컴퓨터(주) : 3470-0700 ·(주)선경유통 : 3451-6556 ·해태전자/(주)C-마트 : 581-7500
·(주)신도컴퓨터 : 556-7041 ·한해C&C : 701-5032 ·유니온컴퓨터(주) : 587-3500 ·대림엔지니어링(주) : 369-4458 ·쌍용정보통신(주) : 270-4467 ·서린상사(주) : 519-3440 ·코오롱 정보통신(주) : 698-0127
·코리아 제록스(주) : 3108-658 ·다우기술 : 3450-4500 ·(주)아남반도체 기술 : 3450-7151 ·(주)인성정보 : 3451-4500

게임·게임기의 모든것

삼성게임프라자

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게

삼성게임프라자 체인점 모집

체인점 본사와 전국 지역 소매점과 직접 연결되어 본사의 상품정보, 운영방법등을 신속하게 지원받는 국내 게임유통 최초의 선진화된 프렌차이즈 전문점입니다.

소비자 여러분께 협조 바랍니다.

요시아일랜드 불법복제 팩을 구입하신 소비자께서는 구입하신 게임점의 내용을 적으시고 당사로 보내주시면 정품으로 교환하여 드립니다.
불법 복제 S/W가 뿌리뽑힐수 있도록 여러분의 적극적인 협조바랍니다.
연락처:(주)하이콤 총무부 795-5765

금월의 우수체인점



서울 창동점
대표:장윤옥
994-1467

경기하남창우점
대표:유재호
(0347)795-0970

전북 군산점
대표:송용규
(0654)61-3065

경기 금곡점
대표:박수길
(0346)592-2087~8

점포	전화
서울둔천점	487-6393
충남서천점	(0459)953-7697
전남 여수점	(0662)653-7947 (고려쇼핑파크 4층)
서울월계점	919-5911
서울구의점	456-2561
서울신천점	423-2252
서울대림점	843-4622
서울자양점	447-9356
서울화곡점	601-5597
서울흑석점	813-7577
서울구로점	863-2055~6
용산1호점	714-4556
서울개포점	3461-2315
서울신림점	888-3960
서울삼선교점	745-3837
서울창동점	994-1467
서울송파점	420-6792
서울능동점	454-8719 (삼성리빙프라자2층)
용산2호점	3272-3838~9
서울행당동점	299-7158
서울갈현동점	384-8113
서울오목점	645-9313
서울상계점	932-5264
서울사당점	594-6172
서울가양발산점	690-7264
서울거마점	401-1510
서울중계점	937-2272
서울미아점	982-5753
경기 중동점	(032)666-0621
경기 하남창우점	(0347)795-0970
분당야탑점	(0342)708-4007 (정우상가1층 102호)
인천계산점	(032)551-4044
용산3호점	3272-4085
서울명일점	488-8604
서울천호리빙점	474-1945
서울시흥점	895-8075
서울상도점	824-6275~6
서울대치점	565-2252
서울 아현점	312-3764
경기구리점	(0346)555-7939
일산점	(0344)913-6406 태영프라자 3층 341호
분당서현점	(0342)701-4949 우성종합상가 C동 126호
부천송내점	(032)321-9081
소공동점(롯데)	
영등포점(신세계)	
남대문점(신세계)	
잠실점(롯데)	
미아점(신세계)	
영등포점(롯데)	
서울용산점	717-7140~1 (나진상가12동나열101호)
경기포천점	(0357)541-2053 32-8827
수원종로점	(0331)251-1617
분당파크타운점	(0342)711-3595~6 (금산레포츠 쇼핑1층)
경기안성점	(0334)74-5364

AMUSE WORLD '95

한국 게임기기

'95

1995. 12.16~19

멀티 시대의
게임축제
한마당

장소:한국종합전시장(KOEX)

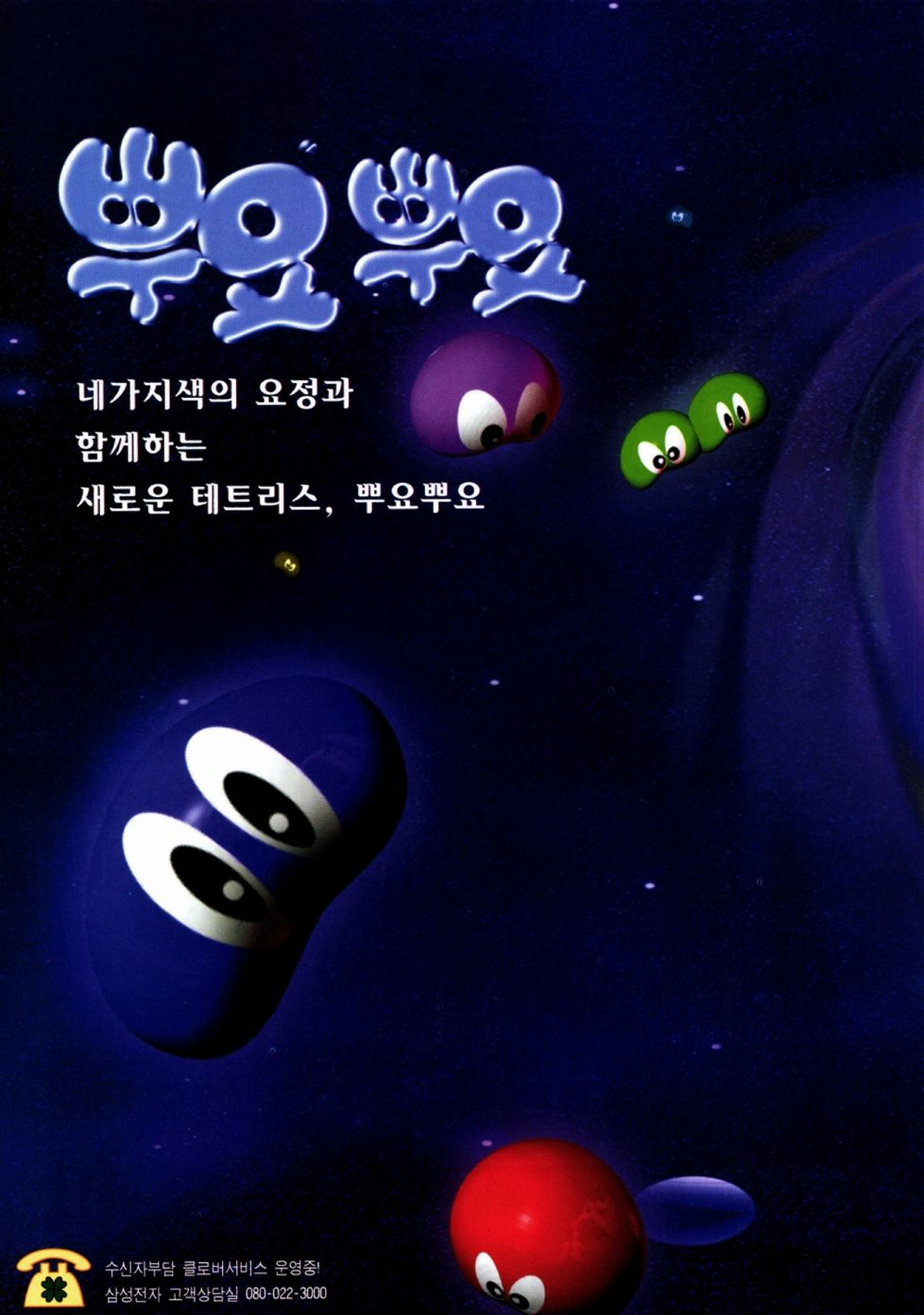
AMUSE WORLD '95

한국 게임기기 및 소프트웨어전



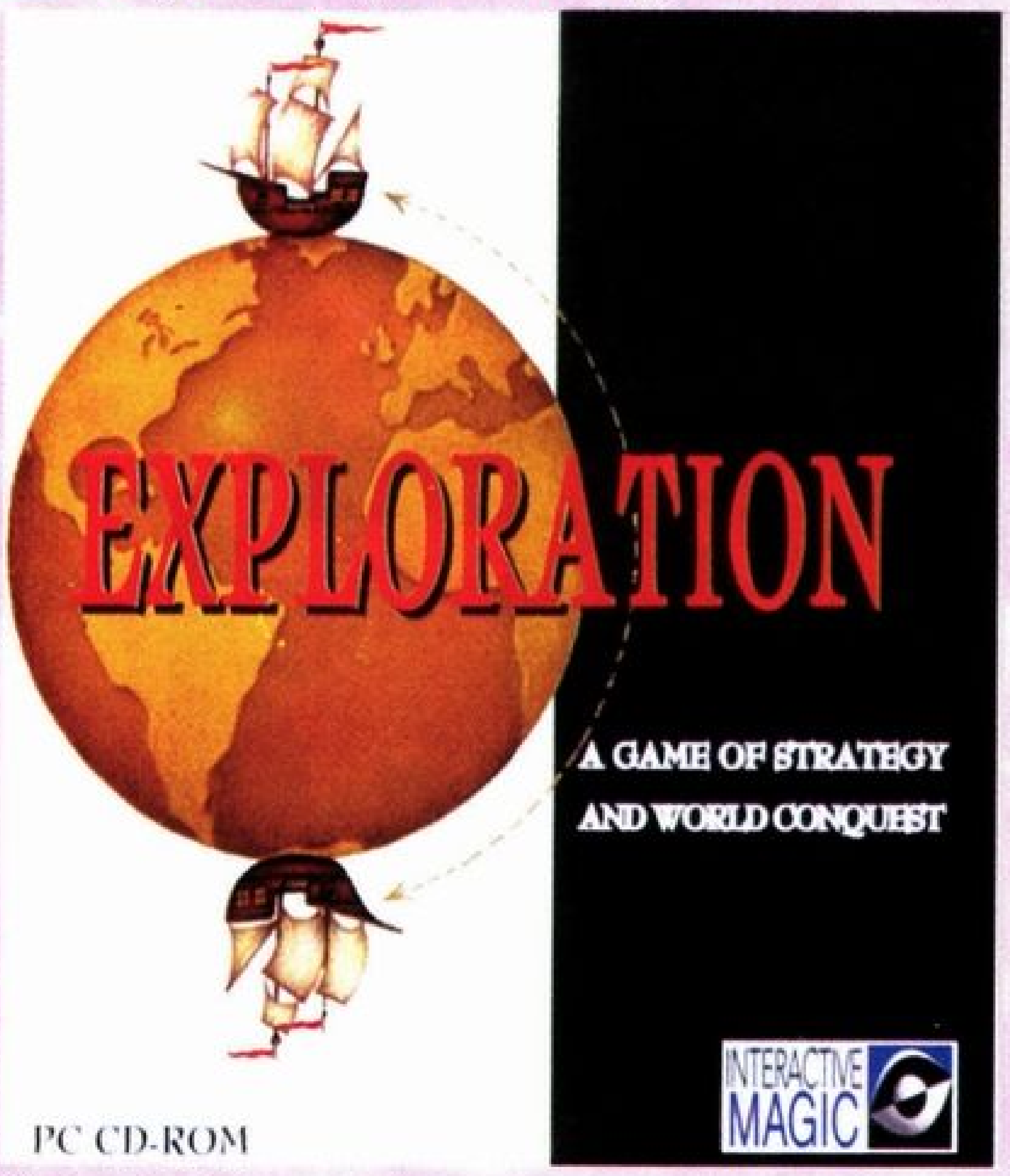
ON START

1995.12.16-19


뿌요뿌요
네가지색의 요정과
함께하는
새로운 테트리스, 뿌요뿌요
수신자부담 클로버서비스 운영중!
삼성전자 고객상담실 080-022-3000


멀티미디어의 삼성전자
PUYO
장 르 : 아케이드
사운드 : Sound Blaster Pro 호환 카드
기 종 : 386 이상의 MS-Windows 3.1이 동작하는 PC
환 경 : 4MB 이상의 램, 6MB 이상의 하드 여유공간
개발원
Korea Cross Technology
판매원
SAMSUNG
삼성전자

인터렉티브 매직사의 야심작



익스플로레이션

세계 정복여행 시뮬레이션 게임
EXPLORATION

지금 세계정복을 시작하라!
선원모집, 자금조성, 여행장비 구입,
폭동 진압, 원주민과의 싸움
모든 것은 세계정복을 위해 당신이
넘어야 할거친 일들, 하지만
그 대가는 세계정복!





세계를 정복한 후 즐기는 낚시여행

엔터테이너를 위한 신종 CD-ROM게임 EXPLORATION/GONE FISHIN

매월 월척 챔피언 선발



낚시 챔프

스포츠 낚시 시뮬레이션 게임
GONE FISHIN

미국 퀘이트 만의 수려한 경관을
배경으로펼쳐지는 릴 낚시의 진수!
아이콘과 마우스 조작만으로
대어를 낚는다.

동아출판사

■부산
● 예일컴퓨터 (051)633-4242
■대구
● 대구미디어파크 (053)427-4612

■대전
● 탑솔유통 (042)632-4650~1
● 홍명매장 (042)255-5947~8
● 대전컴퓨터 (042)621-2533

■광주
● 그린미디어 (062)224-7575
■전북
● PC마트 (0652)88-6563

DreamArts Enter.
(주)팝미디어 게임사업부
Tel : 7177-081/2, Fax : 7177-082



상상을 초월하는 전쟁이 시작된다!!
멕워리어2
MECHWARRIOR® 2
31ST CENTURY COMBAT




THE DAEDALUS
ENCOUNTER™
■11월초 발매예정
음성과 자막을 100% 한글로-
영화와 게임을 동시에 즐긴다!
인터랙티브 무비 게임 - 데드러스 인카운터
허리우드 스타들과 함께 영화속 주인공이 된다
실감나는 3차원 가상현실 게임!
흥분의 연속, 격렬한 상황이 펼쳐진다!
영화와 PC게임의 장점만을 모아 탄생시킨
세계최초의 REAL 3DO 영상게임 데드러스 인카
치밀한 각본, 멋진 배우 그들이 만들어 내는
생생한 액션까지다양한 영화적 요소와 암호해독,
격렬한 전투 등의 게임적 요소를 결합시킨
가상현실 게임 - 데드러스 인카운터
이제 게임의 차원이 달라집니다.
데드러스 인카운터 발매 기념 퀴즈대잔치
■총 100분께 원하시는 3DO 타이틀을 드립니
케이시 일행이 성공적으로 게임을 끝내고 지구로 돌아갈 때 최종 생존
푸른색 에어리언은 케이시 일행에게 행운의 메시지를 전합니다.
그 메시지의 내용은 무엇일까요 ?
정확한 메시지의 내용을 응모엽서에 적어 아래의 주소로 보내 주시면
100분을 추첨해 원하시는 3DO타이틀을 보내 드립니다.
(※데드러스 인카운터 게임팩 안에 있는 응모엽서를 이용해 주세요)
●응모기간 : 11월1일 ~ 11월30일
●주소: 서울시 강남구 대치동 891번지 영동빌딩 16층 ㊁13
■LG전자 3DO 영업실 문의처: 02) 3777-7353
GoldStar 3DO
얼라이브

즐겁고 유익한 SKC 게임 소프트




미국과 일본을 뒤흔든
미스테리 어드벤쳐의 대작!
살인범은 바로
당신 뒤에 서있다!
CD-ROM
5장
J.B.HAROLD
BLUE
CHICAGO
BLUES
"블루 시카고 브루스"
◇CD-ROM으로 즐기는 흥분과 스릴의 세계!
●CD-ROM 5장에 달하는 방대한 실사게임.
●17여개의 수사지점과 29명의 다양한 등장인물.
●플레이어와 주인공이 일체가 되는 완벽한 리얼리티!
●MPEG BOARD가 필요없는 완전 동영상 영화게임.
완벽한
한글자막
지원
시카고의 연속 살인사건!
빨간 드레스 소녀의 죽음에 이어
리버티타운 경찰의 형사
캐서린 화이트의 시체가 발견된다.
살인범을 잡기위해 J.B헤롤드가 파견되고,
끝없는 음모 속에서 스릴 넘치는 수사가 시작된다.
미스테리 어드벤쳐의 거장,
Epoc Maker J.B Series가 2개월 반에
걸친 시카고 로케와 헐리우드 촬영으로 선사하는
완벽한 리얼리티를 만난다!
SKC
SOFT LAND



싸울아비 제 3탄격 [FIGHT
95년말 아케이드 석권 발표
독특한 세계관과 검술 액션으로 아케이드 유저를 사로잡았던
싸울아비 제3탄격인 [FIGHTERS SWORDS] 용사의 검은
대전선택과 레벨선택을 설정할 수 있어 플레이어의 선택의 폭이 넓어졌다.
레벨선택
'검성' / 스피드감과 스릴있는 싸움을 즐기기 위한 상급자에게 맞는 레벨
'검호' / 진 싸울아비 투혼과 같은 감각으로 싸울 수 있는 레벨
'검객' /초보자용 레벨
대전선택
'수라' / 진 싸울아비 투혼에 신필살기 추가한 형태
'나찰' / 전작의 기술을 무시한 전혀 새로운 형태
히로인 히아메 칸마루가 활약
이 게임의 주인공은 히아메 칸마루로 박력넘치는 필살기 소유
한국의 캐릭터 김응재 투입
아랑전설 시리즈의 김갑환과 견줄 수 있는 화이터즈 스워즈
고유의 캐릭터 김웅재 (현 빅코 대표이사)가 채택되어 활약
제작사 SNK
용량 298
발매일 11월 초순
FIGHTERS SWORDS
(주)빅에이
138-190 서울시 송파구 석촌동 184-1 대성빌딩2층
TEL:418-4844 FAX:417-6620
크로바서비스 : 080-900-4545


TERS SWORDS] 용사의 검
이 게임을 위해 아케이드 유저는 3년을 기다려왔다!!
거부할 수 없는 등장캐릭터
신과 악마에게 떨어진 아이
아마쿠사시로 도키사다
주인공
히아메 칸마루
강하게 살아가는 떠돌이
패왕자
삼라만상을 사랑하는 여자
나코루루
다정다감한 얼음의 정령
리무루루
어둠에서 서식하는 그림자
핫토리 한조
정의의 아메리칸 닌자
갈포드
궁극적 아름다움의 탐구
센료 쿄시로
조용하고 예리한 검
다치바나 우쿄
흉검
키바카미 겐쥬로
사랑하는 사람을 위한 광기
쿠비키리바사라
산도 움직이는 괴력의 사나이
김웅재
네오지오랜드 송파점
잠실여고
네오지오 랜드
일신여상
송파사거리
가락사거리
네오지오랜드 신당점
왕십리
네오지오 랜드
조흥 은행
신당사거리
동대문운동장
약수동
네오랜드 체인점 모집중



CD-ROM
미래도시 LA에서 펼치는 갱들과의 전쟁!
영화적인 특수효과를 이제 3D게임으로 즐긴다.
WILLIAM SHATNER'S
TEKWAR
테크워
▶ 스타트렉의 주인공 윌리엄 샤트너와 함께하는 미래의 버츄얼 월드
▶ 미국에서 TV, 소설로 나와 대인기를 누리고 있는 작품을 게임화
▶ 액션 어드벤쳐에 롤플레잉적 요소를 가미
▶ 진일보한 3D 엔진을 이용해 살린 고도의 버츄얼 감각
▶ 모뎀을 통해 16명까지 복수 게임 가능
시스템 사양
• IBM 486/펜티엄 PC 호환기종
• 4MB이상의 RAM용량
• VGA/VESA/SVGA 그래픽카드
• 사운드블래스터 호환 음악카드
• 마우스, 조이스틱, 키보드 지원
Capstone
INTRACORP INC.
Internet 기대 신작 랭킹 5위

LG

Soft & Young
고객의 꿈을 현실로



CD-ROM

하푼II가 전혀 새로운 모습으로 돌아왔다!

- ▶30개의 완전히 새로운 시나리오
- ▶그래픽 시나리오 편집기
- ▶100개가 넘는 비디오 & 사운드 클립
- ▶증진된 방대한 데이터베이스
- ▶수천가지가 넘는 무기, 전투기, 항공모함, 잠수함 자료와 사진

THREE-SIXTY

▶시스템 사양
- IBM PC 386/486/펜티엄 PC 호환기종
- 4MB 이상의 RAM용량
- 마우스 (필수), VGA 혹은 SVGA 그래픽 카드

부산 직영점 11월 1일 개점

- ●위　　치 : 충무동 HiPLAZA 내
- ●취급제품 : LG소프트웨어 전제품

LG소프트웨어
서울시 강남구 대치동 891 LG영동빌딩
• 고객지원실:TEL. 3459-5800/FAX. 3459-5707

꿈과 미래가 담긴 LG소프트웨어

LG

Soft & Young

고객의 꿈을 현실로



배틀 비스트



윈도우즈 3.1
윈도우즈 95 지원

CD-ROM

모탈 컴뱃, 스트리트파이터, 프라이멀 레이지를 능가하는 스팩타클한 액션 게임



▶게임의 특징
- 100가지 이상 죽음의 액션
- 다양한 무기, 보너스룸, 숨겨진 파워업룸
- 영화수준의 애니메이션, 환상적인 오디오와 경악할 특수효과
- 난이도가 증가하는 9단계의 시나리오
- 네트워크 및 모뎀 플레이

▶시스템 사양
- 486 33 MHz이상의 IBM호환 PC
- 8MB RAM
- 256 칼라 이상의 그래픽모드
- MPC호환 사운드카드
- 마우스, 조이스틱(선택)

BATTLE BEAST™

7th LEVEL

구입문의

■서울 · 게임랜드 : 712-3682 · 멀티테크 : 712-8967 · 소프네트 : 707-0507 · 케이티 시스템 : 704-5977 · (주) 아람 : 715-5828 · 비엔티 : 719-1444~5 · 한콤 시스템 : 714-2631 · 빌트 인CD : 715-8158 · Express-CD : 7176-102~3 · 타이틀 명가 : 711-2727 · CD GATE : 717-3774 · 명문소프트 : 267-2269 · CD 마당 : 279-9996 · (주)명제 : 575-5770 · 영컴 프라자 : 442-7240 · LG C&C 월드 (경림상사) : 496-6716 · 엘지 토탈 시스템 : 675-8631~4 · 동원 정보 : 785-0887 · 게임 X-Y : 539-5593

■지방 · 소프트랜드(광주) : (062)228-2310 · (주) 우남(대전) : (042)253-2470,220-5556~7 · 대구게임랜드(대구) : (053)421-5234 · 부산컴퓨터(부산) : (051)808-3662 · 데이타라인(마산) : (0551)45-3228 · 컴퓨터 시스템(마산) : (0551)46-8674 · 미성 컴퓨터(구미) : (0546)456-4520~2 · 소프트 시티(포항) : (0562)74-0481~2 · 현대전산(울산) : (0522)49-4097 · 세진컴퓨터랜드(진주) : (0591)746-9940

■유통사 · 소프트타운 : 585-7376 · 멀티타운 : 704-0065 · 소프트 라인 : 715-0001~2 · 한국소프트유통센터 : 711-2700

LG소프트웨어
서울시 강남구 대치동 891 LG영동빌딩
· 고객지원실:TEL. 3459-5800 / FAX. 3459-5707



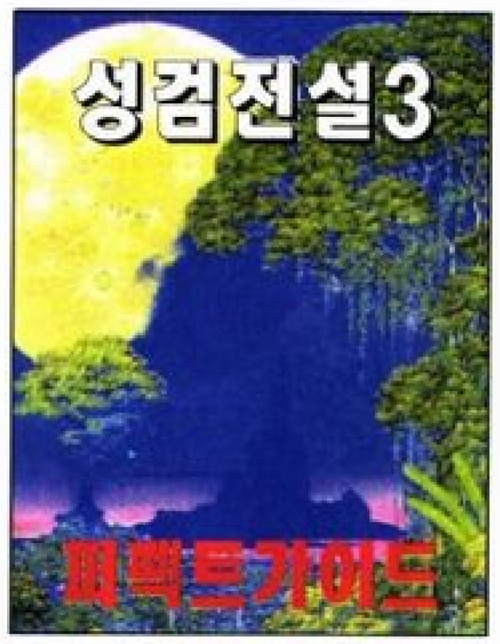
We're the BEST!
내가 하고 싶은 일을 하는 것,
그게 중요한 것 아냐?!
0-28
헝그리 베스트 5
12월 개봉 극장용 만화영화
✓제작·배급 : (주) 영프로덕션
Tel. (02) 531-5669~8
✓천리안 : GO HB5
✓원작·감독 : 이규형

게임챔프

12
1995 DECEMBER
Vol.37

서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층
전화:702-3213/4, 팩스:707-1450

CONTENTS





IBM 공디스켓 타기 응모권
(이 응모권을 애독자 엽서에 붙여 보내세요)

전화로 듣은 게임정보
700-9661(비디오게임)
700-9981(IBM게임)

희망의 다우PC게임 컬렉션

바로 오늘 전술급 시뮬레이션 롤프레잉 게임의
새역사가 당신앞에 펼쳐진다!

라그나레크

최첨단 전술시스템이 총동원!!
화려한 쿼터뷰 그래픽, 완벽한 마우스 지원, 환상적이고 정감어린 사운드!!
지금까지 경험하지 못한 방대한 스케일의 전투 스테이지!!







- 클래스체인지에 의해 성장하는 130종류의 전사들!
- 기습, 수색, 양동작전등의 다채로운 전술 가능!
- 밤과 낮의 변화는 물론 비, 안개등의 기상조건이 전투의 승패를 좌우!
- 최첨단 매트릭스 컴뱃 시스템 탑재!
- 간이전술지도 시스템에 의한 최대 8개 부대의 간단한 통제!
- 북유럽 신화를 배경으로한 광대한 스케일의 드라마가 전개되는 전장 35스테이지+α !

조국 미슈라간을 떠난지 벌써 2개월째 접어든다.
거듭되는 교전에도 불구하고 원정군의 사기는 충전되어 있어 아무런 걱정이 없었다.
평소대로라면 전황을 간단히 기록하는 걸로 펜을 거두었겠지만 오늘은 그렇지 못하다.
오늘 14시 25분, 우리 부대의 선봉대가 파스가리아군과 처음으로 접촉했다.
우리 부대와 자네 부대가 싸우고 있네. 레온할트.
자네의 아내이자 자의 친구인 필리아가 싸우고 있단 말이다.
이 얼마나 슬픈고 혐오스러운 싸움이란 말인가.
이것이 운명이라면 나는 그 운명에 맞서고 싶다.
이것이 신의 뜻이라면 나는 신과 싸우고 싶다.
[미슈라간 원정군 총대장 아이아스의 전장 일기 중에서…]

■동작환경■
386이상의 CPU
메모리 2MB 이상
VGA카드
마우스 필수
사운드블래스터 호환 사운드카드

문의처 : 클로버서비스 080-022-3883
하이텔 천리안 "GO DAOU"

GLODIA

DAOU (주)다우기술
서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩(4층~10층)

OPeNBooK

다크니스

액션 R.P.G.와 아케이드의 새로운 결합!
다크니스 "새로운 서막"편

트릴리아 대륙에 성스러움의 상징인 12드래곤중 가장 강한 어스드래곤이
검은드래곤으로 변화되어간다.
이에, 트렐리아 사람들은 사랑과 평화를 잃어가고 암흑의 세계로 빠져든다...
400년이 지난 지금 검은드래곤을 물리칠 4인의 용사가 깨어났다.
화염의 쟈크! 바람의 제로니모! 얼음의 리타!
그들은 트렐리아 대륙에 잃어버린 사랑과 평화를 찾아 용사의 길을 나선다...!



HIGH CLASS ACTION and

이제, 다크니스 만의 환상적인 세계로 여러분을 초대합니다.

- ■멀티전개로 이어지는 100% 리얼타임의 액션 + RPG.
- ■새로운 필드상의 지축을 뒤흔드는 마법효과와 사고력이 필요한 전투.
- ■국내 애니메이션 제작자들도 놀란 경이로운 그래픽 표현.
- ■게임발전을 위한 게임속의 숨겨진 게임제작기법, 숨겨진 노하우, 제작 콘티 공개.

386 DX 이상 (권장 486)
메모리 : 4 MEGA
VGA / PC-스피커 / 사블 호환기종
EASY ACTION RPG+ARCADE



개발원
DOT&BIT
TEL : 790-6104~5
제조 · 공급원
NESCO
(주) 네스코
게임사업부
서울시 용산구 서빙고동 37번지 (남경빌딩 3층 304호)
GAME



PRIMAL RAGE
프라이멀 레이지
세계지배를 꿈꾸며
공룡들이 다시 돌아왔다!
'94년 미국 아케이드 게임 인기 1위!
• 뛰어난 그래픽과 사실적이고 다양한 배경화면
• Total Imersion Audio 기법 최신음향
• 변화무쌍한 움직임과 필살기
• 1인 / 2인용 모드
• 배구, 볼링, 스카이다이빙 등의 숨은 게임
사용환경
• 486DX/33 이상, 4MB(8MB 권장)
• MS-DOS 5.0 이상
• SVGA 그래픽카드
• CD-ROM 드라이브
• SoundBlaster 호환 사운드카드
• 조이스틱 지원
권장소비자 가격 : 47,300원
HIC INFOCOMM
생활 속의 멀티미디어
한겨레정보통신(주)
서울특별시 서초구 서초동 1306-8, 대동빌딩 7층
판매원
MULTITOWN
멀티타운
서울특별시 용산구 한강로 3가 40-969
관광터미널 B1층
TEL : (02)704-0065
FAX : 704-5546~7



먼 미래, 로봇에 의해 움직이는
도시에서 발생한 살인사건.
인간을 해칠 수 없도록 만들어진 로봇들.
그렇다면 범인은 인간인가?
혹시… 로봇이 저지른 살인사건이라면…
과연 그들은 어떤 음모를
노리고 있는 것일까?

- 시시각각 변화하는 인터랙티브 환경
- 뛰어난 3D그래픽과 빠른 속도감
- CD음질의 오리지널 배경음악
- 다양한 난이도와 추리를 요구하는 미스테리 구성

■486SX/25, 8MB RAM, WINDOWS3.1

HIC INFOCOMM

생활 속의 멀티미디어

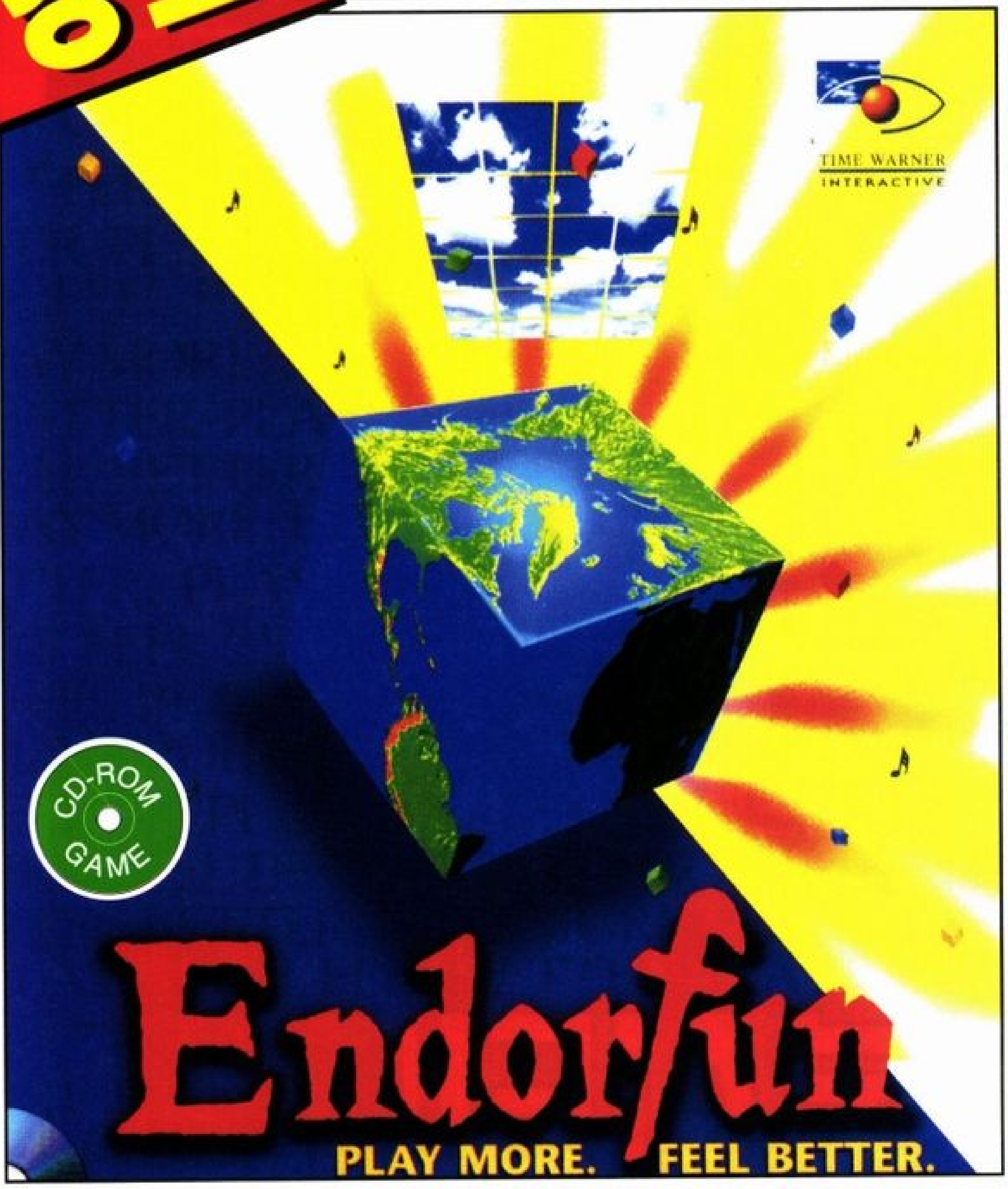
한겨레정보통신(주)

서울특별시 서초구 서초동 1306-8, 대동빌딩 7층
TEL : 3452-7234 FAX : 3452-7239

'프라이멀 레이지', 재판 판매 돌입! 여러분의 성원에 감사드립니다.

경고 엔돌펀!

이 게임은 사용자에게 치명적인 중독성을유발할 수도 있습니다!









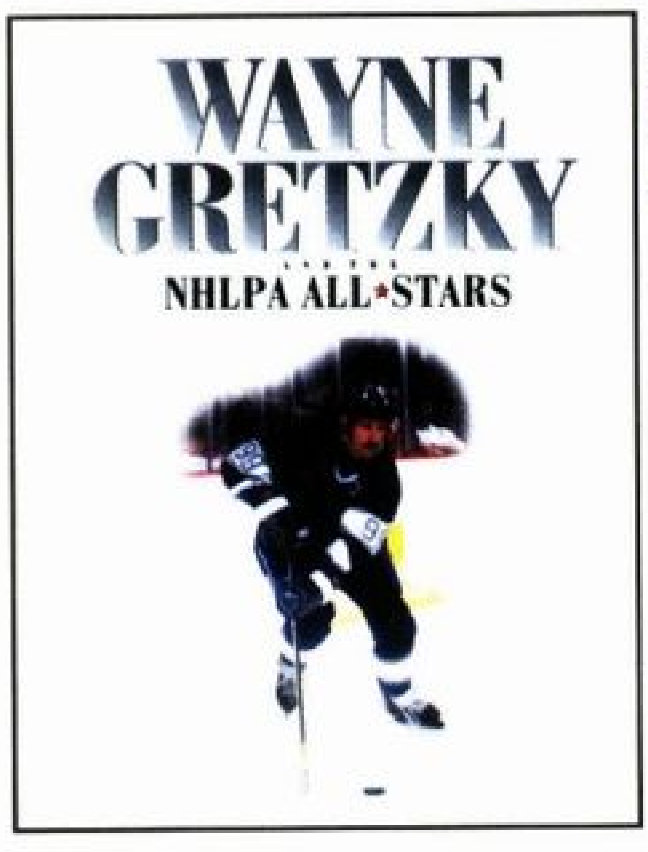
주사위의 6면을 이용한 새로운 두뇌게임.

당신의 지능은 얼마나 될까?

시작은 쉽습니다. 그러나 당신이 게임을 끝내는 것은 불가능할지도 모릅니다.

- 초보자에서 숙련자까지 500개가 넘는 다양한 레벨
- 직관적이고 사용이 쉬운 인터페이스
- 100가지 이상의 풀 스크린 애니메이션
- 환상적인 음향효과

■486DX/66, 8MB RAM, WINDOWS3.1



살아있는 전설, 웨인 그레츠키가 온다!

웨인 그레츠키

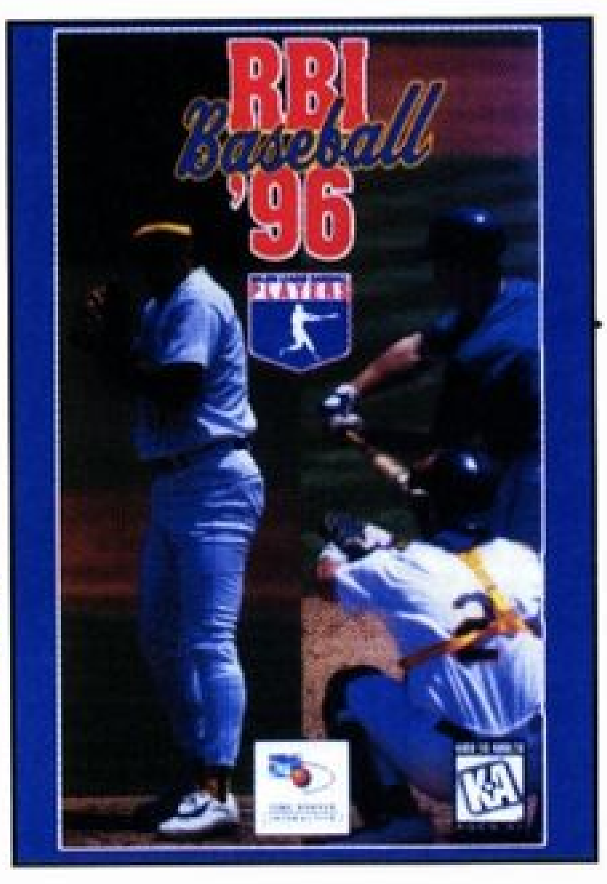
돌풍! 아이스하키

- 600여명의 NHLPA소속 선수들의 출연과 프로필
- 6개의 세계 올스타팀과 26개 북미리그팀 등장
- 아케이드와 시뮬레이션 모드
- 84회의 시즌 전 게임

최고의 야구 게임 시리즈

돌풍! RBI야구 96

- 메이저리그의 실제 선수들 이름과 프로필, 자료가 수록된 유일한 야구게임
- 다양한 리그전 모드와 전 시리즈 지원
- 다양한 스타디움에서 펼쳐지는 경기들



HIC 생활 속의 멀티미디어

한겨레정보통신(주)

CD-ROM 타이틀 전문취급점 모집

'돌풍! 스트라이커 95', 3판 판매중! 여러분의 성원에 감사드립니다.

T-MEK 탱크최강전사

규칙은 없다. 먼저 파괴하라!

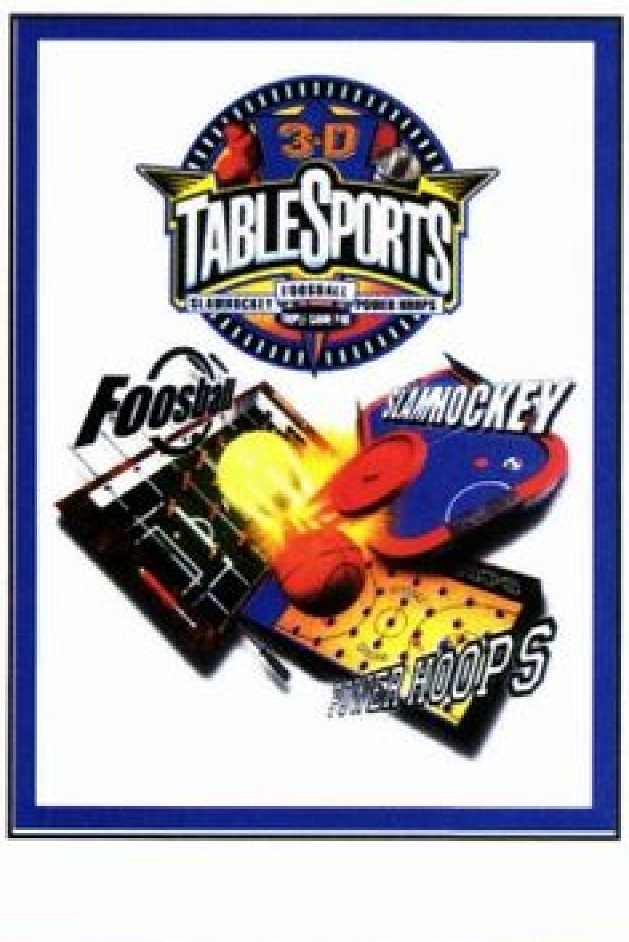


미국 인기 Top 10
아케이드 게임

웅장한 사운드,
현장감 있는 음향효과,
화려한 풀 스크린 그래픽!
아케이드 게임의 진수를
보여드립니다.

- 3D로 처리된 배경과 캐릭터
- 360도 회전하며 진행되는 박진감 넘치는 대결
- 중화기로 무장한 다양한 미래형 탱크

■486DX/33, 8MB RAM,
MS-DOS 5.0
2배속 CD-ROM 드라이브



3D 테이블 스포츠 컬렉션

TABLE SPORTS

오락실 테이블 스포츠 3가지를 3D로!

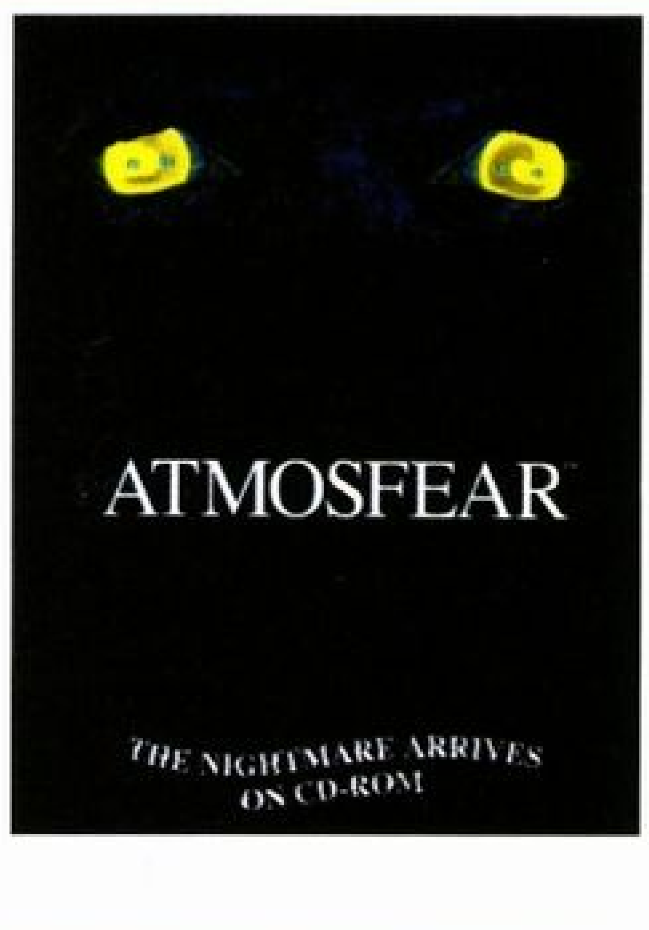
- 3D그래픽, 리얼타임의 새로운 스포츠 게임
- 모뎀/네트워크 지원, 상대에게 메시지 전송 기능
- 3게임,5게임 등 다양한 모드와 난이도 레벨 조정

잠들지 말라, 누군가 당신의 영혼을 노린다!

공 포 특 급

환상과 공포로 얼룩진 드릴러 어드벤처 게임

- 전세계적으로 200만 카피 이상 판매된 보드게임을 CD-ROM으로 재현
- 3D 애니메이션으로 구현된 캐릭터
- CD 음질의 오리지널 스테레오 사운드



한겨레정보통신(주)와 CD-ROM 타이틀 사업을
함께 할 의욕적인 업체를 모집합니다

문의처 : 한겨레정보통신(주)
멀티미디어 사업부



가상현실이 현실로 다가온다.

세계 최초 PC내장형 입체영상시스템

일반 PC에 3D-MAX 보드를 장착하고,
3D-MAX 안경을 착용하시면
환상적인 3차원 입체영상의 가상현실세계를
직접 체험할 수 있습니다.



■ **활용분야**

입체영상게임, CAD/Graphic, 입체디자인,
3D 프리젠테이션, 교육.의학 등 다수 응용분야

■ **제품구성**

3D Max 보드, 3D Max 안경,
입체영상 구동용 S/W, 입체영상 제작용 툴,
케이블, 메뉴얼, 안경필터, 입체영상게임,
입체영상 CD Title

3D-MAX용 가상현실 S/W 본격 출시

그동안 3D-MAX용 S/W를 애타게 기다려 온 3D-MAX 사용자 여러분의
성원에 보답하고자 세계의 PC VR 시장을 주도해 온 가산전자가
이제 본격적으로 PC VR 제품군을 소개합니다.



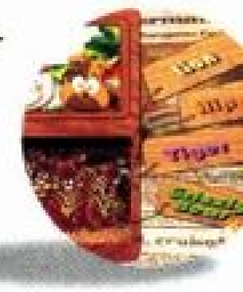
디센트(DESCENT)
- 가상현실 입체영상 게임으로 본격 출시
- 무중력 공간을 누비는 전투기를 조종, 방어로봇을 파괴하고 생존자를 구출하는 슈팅 게임
- 95년 10월 현재, 연 4주 미국내 게임 S/W 인기순위 1위
- 11월 출시 예정

12월부터 본격 출시합니다.



어내토미(ANATOMY)
- 국내 최초의 가상현실 입체 인체해부학 CD
- 의학계, 약학계, 한의학계 등에 필수적인 인체 실물사진과 부위별 한/영 해설 및 검색기능 제공
- 95년 8월, 전자신문 주최 신 S/W 상품상 수상
- 현재 제품 출시중

3D ANIMALS
- 영어교육용 CD 타이틀
- 세계 각국의 동물 총집합
- 7가지의 단어학습 프로그램 제공
- 11월 출시 예정



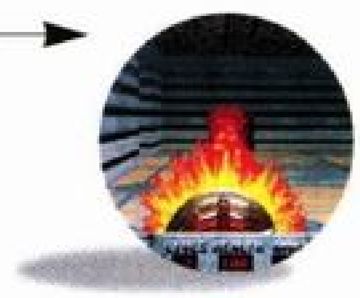
스타필드(STAR FIELD)
- 국내 최초의 가상현실 입체영상 게임
- 운석을 해치고 나아가 적의 소형 우주선과 전함을 파괴하는 게임
- 11월 출시 예정



3D TIMES
- 세계 종합 CD 타이틀
- 세계 각국의 도시, 문화, 스포츠, 동물, 퀴즈 등 소개
- 11월 출시 예정



뎁스 드웰러(Depth Dweller)
- 다양한 무기와 상상을 초월하는 화력으로 적의 진지를 부수며 미로를 탈출하는 슈팅 게임
- 투명괴물과의 일전이 하일라이트
- 11월 출시 예정



3D SPORTS
- 스포츠 종합 CD 타이틀
- 54개 스포츠 종목에 대한 339개의 입체영상 이미지 제공
- 11월 출시 예정



매직 카페트(Magic Carpet)
- 양탄자를 타고 공중전을 벌이는 슈팅 게임
- 뛰어난 3차원 렌더링이 돋보임
- 95년 10월 현재, 미국내 게임 S/W 인기순위 35위 차지
- 3D-Max용으로 출시 예정



3D WORLD TOUR
- 세계 35개국의 도시, 문화, 역사를 322개의 입체 영상 이미지로 생생하게 볼수 있는 교육용 C/D 타이틀
- 11월 출시 예정



하이 옥테인(Hi-Octane)
- 가상현실 비행경주 게임
- 무기로 장애물을 제거하며, 탄약을 충전시킴
- 640×480의 해상도를 지원, 8명이 동시에 게임 가능
- 3D-Max용으로 출시 예정



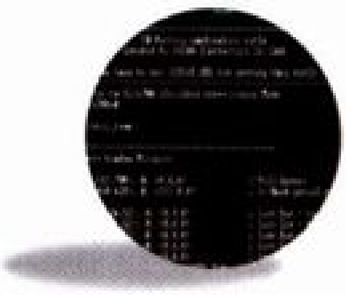
3D CLAY
- 3차원 클레이 사격게임, 15단계로 구성
- 512×700의 고해상도 지원 및 마우스지원
- 기본제공



■ Authoring tool



RENDER WARE



3D XMOVIE



B Render



3D IMAGE

KASAN ELECTRONIC

경기도 안양시 동안구 관양1동 1428-2(가산빌딩) 본사: TEL:(0343)210-114, FAX:(0343)218-5

소매상을 경영하시는 여러분! 게임 산업에 신기원이 시작되었습니다

최상의 써비스

판매를 촉진하는데는 광고나 SALE이 으뜸입니다. 매월 게임잡지에 광고를 내 드리는 것은 물론 전단을 만드는 것에도 무상 지원해드립니다.
악성 재고, 덤핑 등 원하시는 사소한 문제들까지도 10년의 노하우를 이용하여 모든 일을 성심성의껏 내 일 같이 열심히 하겠습니다.

최상의 품질

모든 물건은 품질이 최우선이어야 합니다. 더욱이 아이들이 가지고 노는 게임기라면 두말할 나위도 없습니다. 중간 딜러들의 고마진 우선 정책에 의한 생산이나 수입이 이루어지면서 소매상들의 의견이 생산자나 수입자에게 전달될 기회가 적었습니다.
하지만, 이제 소매상의 의견을 수입이나 생산에 직접 반영하도록 하겠습니다.

취지

모든 장사가 다 그렇지만, 게임기는 특히 구매를 잘해야 발전할 수 있습니다. 싸고 좋은 물건을 구매할 수 있다면 판매도 훨씬 손 쉬울 것입니다. 그러나 품목당 1~2개의 물건을 구입하면서 남보다 싸고 좋은 물건을 구매하기란 쉽지 않은 것입니다.

최저의 가격

수입상에서 직접 소매상에게 물건을 공급한다면?
생산자가 직접 소매상에게 물건을 공급한다면?
결과는 귀하의 판단에 맡기겠습니다.

자격 요건

1. 위에 언급한 품목의 매장을 갖고 있거나 매장 OPEN을 계획하고 계신분
2. 월 최저 1,000만원 이상의 매출을 계획하시는 분
3. 지역 상권을 장악하고자 하시는 분

다양한 품목

각종 게임기, 소프트, 악세사리는 물론 RF, AV선, 어댑터까지 공장에서 직접 물건을 공급받을 수 있게 해 드리겠습니다.
약 200여 가지의 다양한 액정게임, 컴퓨터 게임 소프트 및 각종 악세사리도 준비되어 있습니다.

게임파크®
GAMEPARK™

서울시 송파구 방이동 62-12 동도B/D
TEL:412-6818
FAX:424-8745

무엇을 원하십니까?

지금 바로 연락주십시요
단 1개라도 성심성의껏 공급해 드리겠습니다



모델명: NT-102



모델명: GT-3300



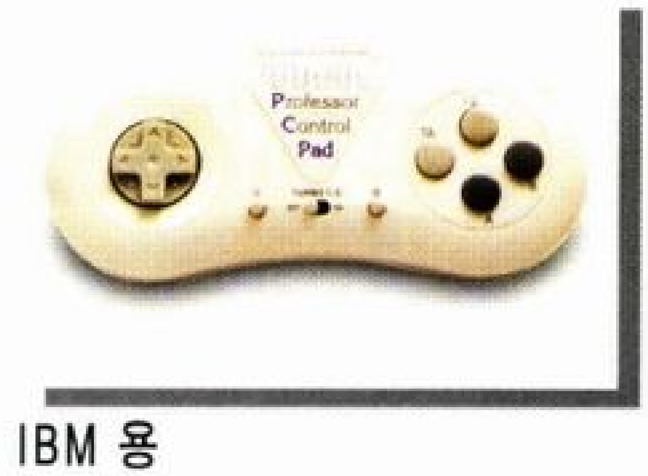
터미네이터 스틱: 3DO / SEGA SATURN / PLAY STATION 겸용



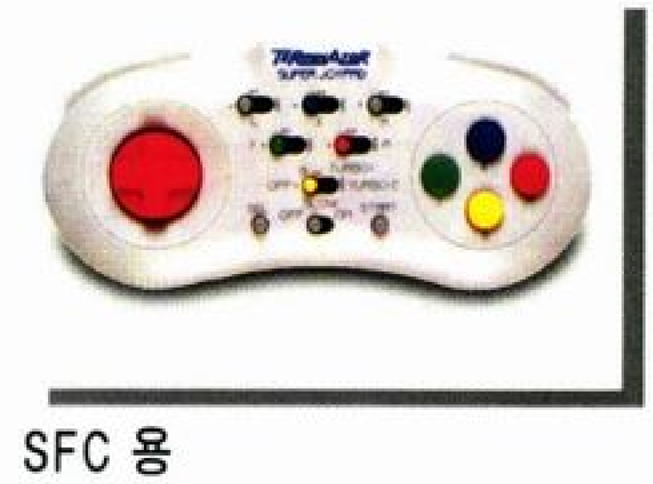
S.S 용



P.S 용



IBM 용

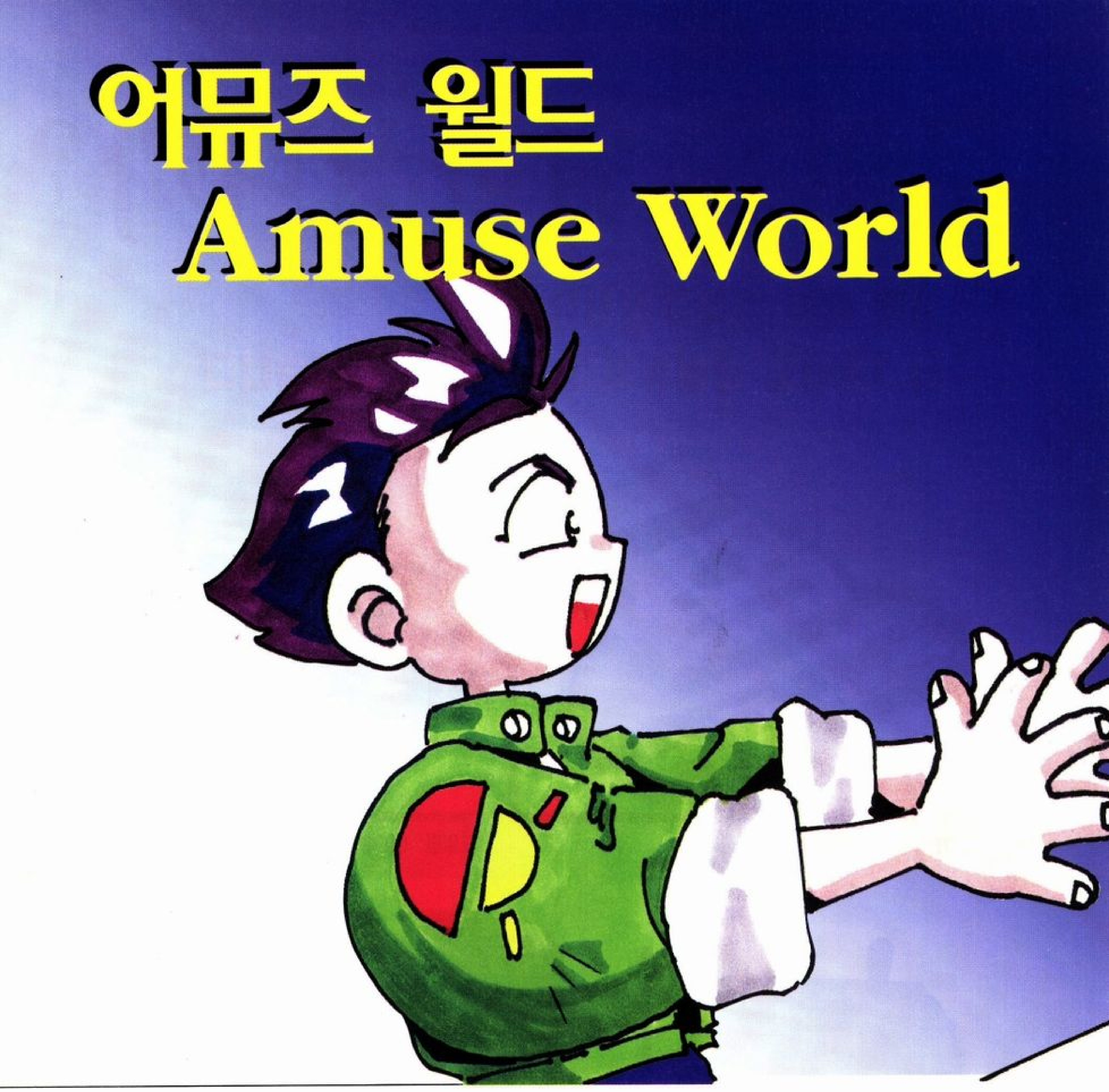


SFC 용

주식회사 대라반도체
DAERA SEMICONDUCTOR CO., LTD.
서울시 송파구 방이동 36-16 다호B/D 6층
전화: (02)424-8742 팩스: (02)424-8745

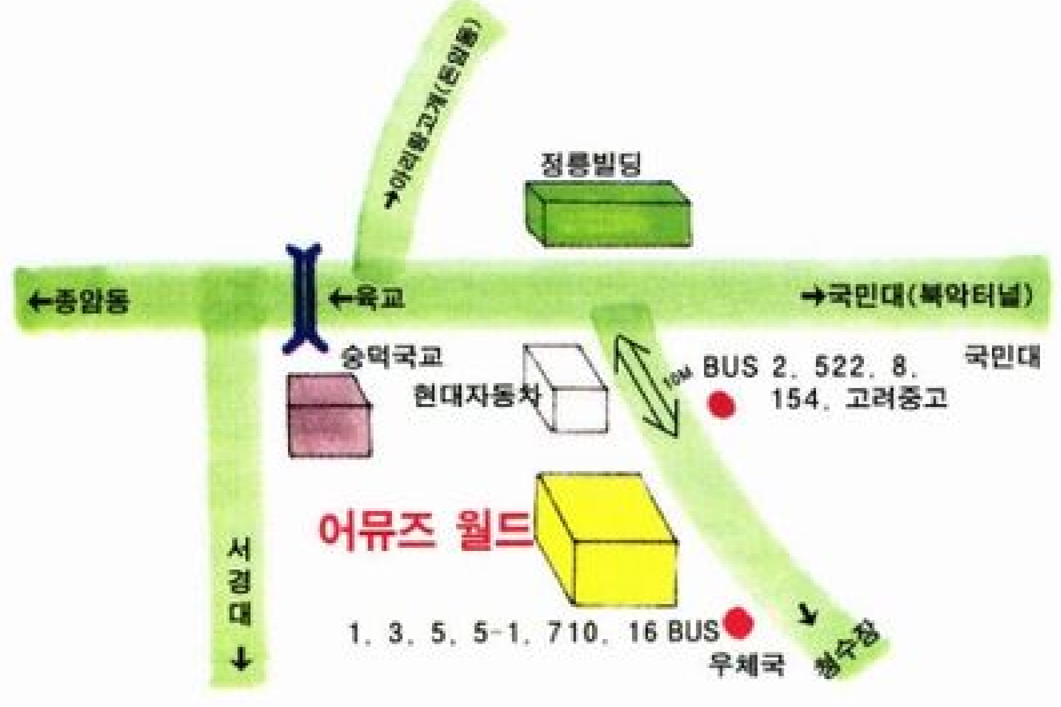
직원모집

영업에 뜻이 있는 30세 이하의 군필 남자로 LCD 게임 영업 유경험자는 특별히 우대합니다.



어뮤즈 월드
Amuse World

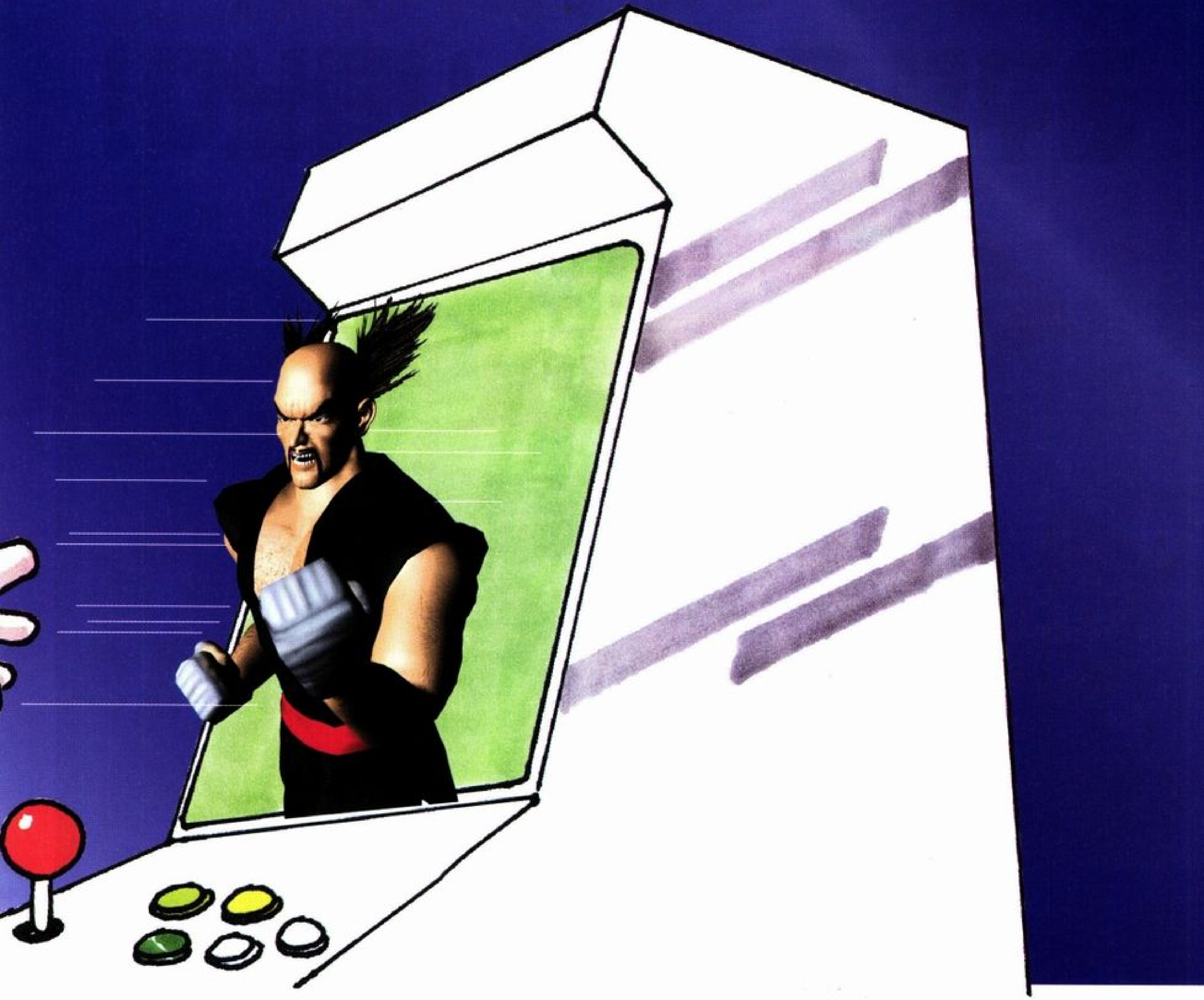
CD게임의 아케이드화



정릉빌딩
←종암동
←육교
→국민대(북악터널)
숭덕국교
현대자동차
BUS 2, 522, 8, 154, 고려중고
국민대
어뮤즈 월드
서경대 ↓
1, 3, 5, 5-1, 710, 16 BUS
우체국



가상현실의 멀티 게임방



체인점 대 모집

- 한번의 투자와 별도의 유지비가 없음.
- 아늑한 인테리어와 완벽한 부대시설로 불건전 오락문화 탈피.
- 종업원 교육, 경영지도등 책임운영.
- 상담자료 구비

철저한 A/S

회원모집

- 회원증 카드 발급및 기념품 증정

문의처

어뮤즈 월드 : 911-4057

구식 게임기는 가라!
꿈꾸던 게임기가 나타났다!



아직도 댁의 자녀들이 8비트 게임기로 즐기고 있습니까?

첨단기능의 슈퍼콤 X-PLUS와 함께 짜릿한 게임모험을 즐기세요.

1 42게임 내장

게임기 본체에 42게임이 내장되어 있어 게임팩을 따로 구입하지 않아도 돼요.

2 무선 리모콘

리모콘이라 멀리서도 요리조리 조정할 수 있어 편리해요.

3 RF 자동스위치

인공지능의 RF자동스위치가 있어 TV와 게임기 선택이 자동으로 돼요.

4 스테레오 사운드

생생하고 박진감 넘치는 입체 음향으로 즐길 수 있어요.

5 원터치 수납방법

한번만 눌러주면 조이패드를 본체에 넣고 빼서 사용할 수 있어요.

6 GD마크획득

디자인이 우수한 제품에 부여되는 GD마크를 획득한 좋은 제품이예요.

※본제품은 석우산업이 독자적으로 개발한 상품입니다.
무단 복제및 개조 판매시는 법에 저촉을 받습니다.

제조원: 석우산업(주) 서울시 강남구 삼성동 79번지 홍실상가 410호 TEL: (02)515-4646 FAX: (02)3442-3979

이 여행을 하는 것은 당신의 운명이다

"난 죽음이 두렵지않아, 죽음이란 새로운 모험의 시작이거든! "





THE TOUR OF DUTY

하이룬의 눈물로 나를 부르는 그대는 누구인가?
너의 마음에서 너의 죄를 찾지마라.
나에게서 자비를 찾지마라.
헤아려라, 너를 깨어있게 했던 이 자연의 사랑을
그것에 나를 더하라.
하이룬의 눈물을 너의 마음속에 드리우라.
모든이의 슬픔, 소망, 사랑으로 나를 부르는
그대는 누구인가?

1년 5개월에 걸친 기획과 설정으로 또다른 꿈의 세계를 창조한 대작 롤플레잉



특 징

- 모든 방식의 쿼터뷰의 시점으로 입체적 효과
- 편리한 인터페이스—마우스와 키보드 사용
- 긴박한 프리타임 배틀과 화려한 캐릭터 기술
- 대전 게임을 능가하는 프레임수
- 다양한 이벤트와 감동
- 아름다운 그래픽

제 목: The Tour of Duty(운명의
장 르: 환타지 롤 플레잉
시스템 사양: IBM 386이상, 램 4메가
제 공: FD, CD-ROM
사운드: 사운드 블레스터, 미디
개발원: 드래곤플라이(DragonFly)
문 의: (02)763-0710 Fax.(02) 763-071
판매원: So System
문 의: (02) 909-1541

개발원 드래곤 플라이 dragonfly

판매원 So So System

차세대 게임기 (P/S, 3DO) 1,000대 타기

게임속에 상품권이 들어있습니다.

컬티테크(용산구) 703-4658 · 소프네트(용산구) 707-0507 · 명문소프트(종로구) 267-2269 ■ 부천 · (주)성인문고
구) 818-2307 · OK컴퓨터(서구) 255-7257 · 홈게임프라자 645-2158 ■ 대구 · 대구게임랜드 421-5234 ■ 전주 ·
31 ■ 울산 · 현대전산 49-4097 ■ 제주 · 소프트빌리지 55-2480

탄생 돌풍! 돌풍!

슈퍼 탱크의 새로운 돌풍이 시작된다!





유니테크

진영산업:서울시 강서구 등촌동 59-1
TEL:(02)3661-4235

총판:게임본부 701-1667~8
신천상사 701-6066

게임유통 新 시스템으로 거

그동안 저희 게임유통을 물심양면 성원해 주신
여러 업주님과 그리고 게임을 사랑하는
유저 여러분께 심심한 감사의 뜻을 보냅니다.
저희 게임유통은 '95년을 새로이 거듭나는 해로 삼고
다시한번 도약하는 계기로 삼고자 합니다.
새로이 사업 시스템도 과감히 도입했고 일신하는 자세로
거듭나고자 하오니 많은 성원을 부탁 드립니다.
감사합니다. 게임유통 임·직원 일동

멀티미디어 전문매장 오픈 게임기 ☆





└711-8865

게임유통:716-6301~2, 706-3070 FAX:3272-5505

통신판매 1.706-3070 2.711-8865 3.702-7091 4.718-8895

구좌번호(예금주:서원철)

- 국민: 015-24-0311-360
- 중소기업:284-13-0041-001
- 조흥:315-04-370918
- 농협:011-12-052163
- 신탁:36307-1790908
- 신한:304-02-230301

점포	TEL
상주점	TEL:(0582)535-7106
구미점	(0546)51-0610, 51-0619, 51-0682
종로점	TEL:743-4586
축 오픈 상계점	TEL:935-3233
축 오픈 I·Q	TEL:716-0577~8
장안동	TEL:247-7747
축 오픈 능곡점	TEL:(0344)971-2727
축 오픈 화인게임	TEL:(0522)60-2420
월계점	TEL:941-5395
정릉점	TEL:911-4057
안양점	TEL:(0343)44-7036
홈게임백화점	TEL:65-9703, 69-9437
수원점	TEL:(0331)251-5311
청주게임유통	TEL:55-7624/57-3580
청주점	TEL:(0431)65-3587
이리점	TEL:(0653)842-6558
대구성당점	TEL:(053)628-9482
용산점	TEL:3272-4502~3
광명점	TEL:683-2059
간석점	TEL:(032)432-7089
가평점	TEL:82-9386/9486
서대문점	TEL:(0331)47-5831
삼성점	TEL:547-9400
둔천점	TEL:487-0115
안산점	TEL:(0345)411-3958
간석점	TEL:421-2332
제천점	TEL:(0443)46-4945
수원점	TEL:(0331)43-3679
분당점	TEL:(0342)712-2972
당산점	TEL:632-4217
원당점	TEL:(0331)64-1472
분당점	TEL:(0342)702-2892
군산점	TEL:(0654)465-4064
천호점	TEL:477-1165
속초점	TEL:(0392)635-0074/5
용산점	TEL:706-4133~4
충북진천점	(0434)33-1333, 0505
청주점	TEL:(0431)55-2168
망원동	TEL:337-7346
금촌점	TEL:942-4779
안산2호점	TEL:(0345)418-6651
불광점	TEL:386-8657
가락점	TEL:411-6411
상계점	TEL:
네오지오총판	702-7091, 719-7156
울산점	TEL:(0522)44-0604
망우점	TEL:492-3804
춘천학생백화점	TEL:(0361)52-3536

듬나는 게임유통 소프트 유통

팩 도매

1. 가격저렴
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급



신탄생 I

대여전문점 "리스스테이션"체인점모집중

금번 저희 프랜차이즈 사업부에서는 리스전문점(게임전문대여점) 리스스테이션을 새로이 개발하여 체인점을 모집하고 있습니다. 게임사업에 획기적인 혁명을 일으킬 리스스테이션 사업에 많은 관심과 성원 바랍니다.

신탄생 II

전문 프랜차이즈 사업부 개설

다년간 업계에서 활동하던 전문인원을 확보하여 개별적인 체인관리가 되도록 하였습니다.
또한 신규OPEN을 위한 여러가지 팩 케이지 상품을 준비하였습니다.
금액에 맞도록 원하시는 형태에 맞도록 최대한의 청사진을 제시합니다.
신규 개설이나 개설 이후에도 정기적인 교육행사와 새로운 정보를 신속하게 제공하며 여러형태의 투자기회를 마련하며 지속적인 확장의 기회를 제공하겠습니다.

신탄생 III

아케이드(업소용) 사업부 신설

일본 굴지의 소프트 개발사와 제휴, 국내 아케이드 사업에 전격적 참여 합니다.
1. 세계적인 일본의 소프트사들과 제휴하여 새로운 상품을 신속하게 제공합니다.
2. 다년간 아케이드 사업을 주도한 전문 인원이 신규 업소 개설을 위해 항시 상담 준비하고 있습니다.
3. 아케이드 A/S팀을 보유, 완벽한 사후처리를 장담합니다.

-일요일도 영업합니다- 항시 주차가능, 30분 무료
◆아케이드 업무부 직통전화 개설 706-8196

용산점	방학동점	마이크로월드	장위점	포천점	경기광주점	암사점	부산점	진해점
TEL:719-5345~6	TEL:582-4262 583-2153	TEL:496-9217	TEL:942-8802	TEL:(0357)32-8827	TEL:(0347)65-3014	TEL:428-5519	TEL:(051)552-8720	TEL:(0553)43-883
용산점	난곡점	광명점	전주점	부산가야점	수원점	길동점	신림점	경북청도점
TEL:702-3247	TEL:851-2047	TEL:612-6688	TEL:(0652)242-7229	TEL:(051)896-8489	TEL:(0331)45-3639	TEL:474-6157	TEL:855-1714	TEL:(0542)73-490
광주점	미아점	수원점	은평점	안산점	구미점	포천점	송파점	수원점
TEL:(062)266-9081	TEL:986-5601	TEL:(0331)45-7173	TEL:304-0383	TEL:(0345)402-5938	TEL:(0546)457-1637	TEL:(0357)541-2053	TEL:473-1851	TEL:(0331)33-072
게임랜드	서귀포점	성남점	목동점	수원점	대전점	포항점	인천점	쌍문점
TEL:855-1714	TEL:(064)33-7040	TEL:(0342)733-5842	645-2220, 643-8989	TEL:293-6241	TEL:(042)221-7266	TEL:(0562)72-6286	TEL:(032)583-3188	TEL:997-0728
창동점	중계점	대전둔산점	상계점	부천점	분당점	수원점	신현점	일산점
TEL:992-3992	TEL:977-6487	TEL:(042)529-6550~1	TEL:938-2708	TEL:(032)611-7397	TEL:(0342)711-2077	TEL:(0331)221-5470	TEL:(032)583-3582	TEL:(0344)914-836

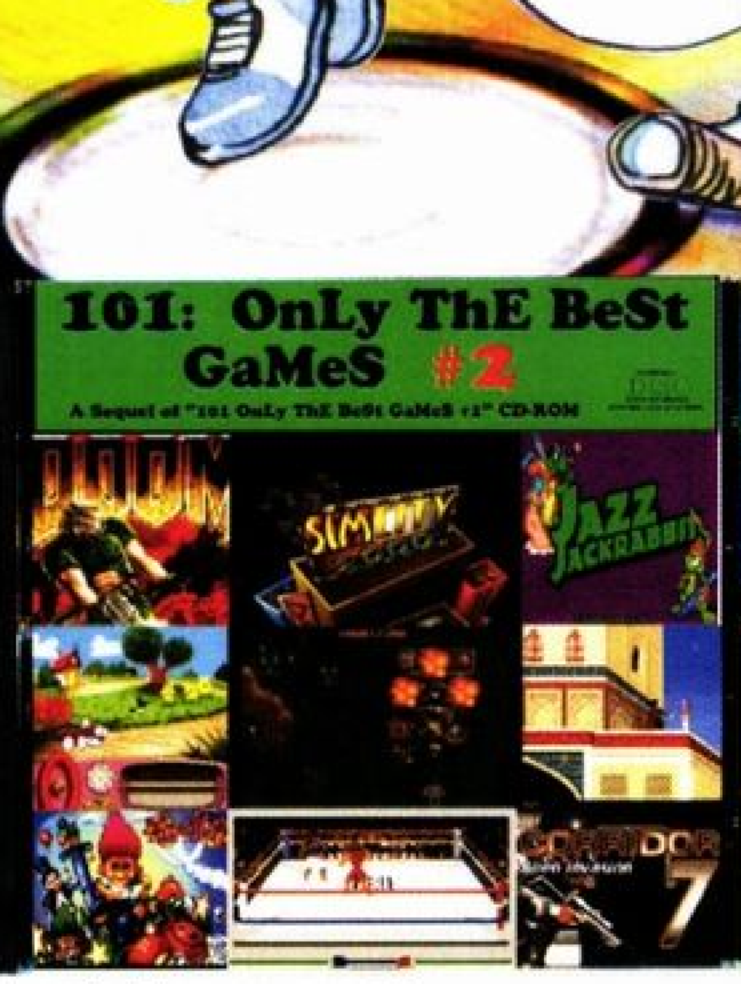
CD-ROM 타이틀 전문점

"아미와 함께 신나는 게임을"

더이상 이유가 필요없다!

완전한 가격파괴





권장소비자가 : 19,800원

101가지 베스트게임 모음집

- 둠
- FIFA 축구
- 심씨티 2000
- CORRIDOR 7
- X-COM
- 테마공원
- 호드
- 인디아나존스
- ⋮

체인점 모집 TEL:716-7021

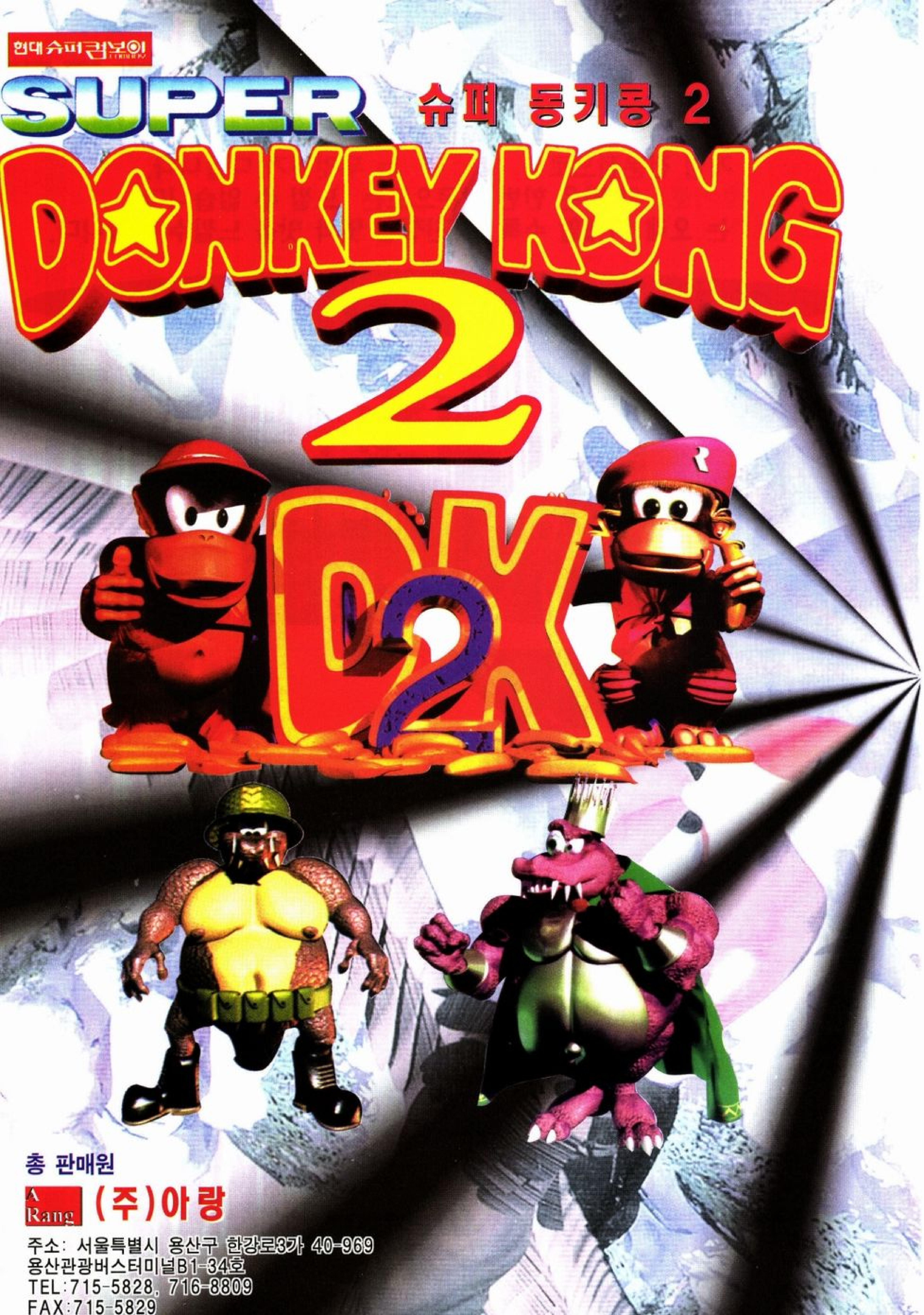
CD-ROM 타이틀 천국

아미무역

서울 용산구 한강로3가 3-23 나진상가 15동 1층 8호

TEL:(02)716-7021 FAX:704-0327


항상 새롭게 태어납니다
GoldStar 3DO
얼라이브
LG게임백화점
피할수 없는 게임의 시작
지금, 그 환상의 게임세계가 여기서 시작된다.
聖剣伝説3
■3DO 회원 대모집
☆가입신청비 년 50,000원
☆3DO Title년간 15회 교환가능
(교환비 3,000원)
☆3DO Title 구입시 30%할인
☆기타 당사취급 전종목 할인
부산본점
외환 은행
LG미디어
LG전자2층
양정
서면 R
부전 산화 진국
세일 세일 타운
LG미디어
부산광역시 부산진구 부전1동 266-2
TEL:(051)809-6308, 802-8321
■게임기 전기종 구비
■차세대 게임기 전문
■게임기 무상수리 서비스
■IBM PC, CD, 팩 게임교환 판매
■LG PC, 프린터, 팩스 공장도가 판매
■도매전문, 정품취급
사직점
게임뉴스
농협
고속 터미널
사직 운동장
롯데리아
LG게임뉴스
부산광역시 동래구 사직1동 47-19
TEL:(051)504-1630, 501-4824
명장점
명륜동
소방 파출소
LG 게임뉴스
반송
안락R
금정고등학교
LG 게임뉴스
부산광역시 동래구 명장동 492-4
TEL:(051)529-1785
연산점
연산 국교
연산R
브니엘중고교
LG 게임뉴스
양정
연산2공구
망미동
LG 게임뉴스
부산광역시 연제구 연산2동 775-27
TEL:(051)867-3223
부전점
청우
PC, 게임전문 매장
지하철 부전역
지하철서면역
부산진세무서및 지하상가 Ⅰ-17, 18호
청우
부산광역시 부전동 서면지하상가 Ⅰ-17, 18호
TEL:(051)804-7998


현대 슈퍼컴보이
SUPER
슈퍼 동키콩 2
DONKEY KONG
2
DK 2
총 판매원
A Rang
(주)아랑
주소: 서울특별시 용산구 한강로3가 40-969
용산관광버스터미널B1-34호
TEL:715-5828, 716-8809
FAX:715-5829


HYUNDAI
11월 전 세계 동시 발매!!!
32메가 쇼크!
경이적 그래픽으로
디디콩과 딕시콩이
다가왔다
소비자 여러분께 협조 바랍니다
슈퍼 동킹콩 2 불법복제 팩을 구입하신 소비자께서는 구입하신 게임점의 내용을 적으시고 당사로 전화주시면 정품으로 교환하여 드립니다.
불법 복제 S/W가 뿌리뽑힐 수 있도록 여러분의 적극적인 협조 바랍니다.
연락처:(주)이랑 715-5828

가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴

SY 서울 게임프라자

체인점 대 모집

성공 사업임을 확인했습니다. 꼭 되는 사업을 선택 하십시요!

체인점 본사와 전국지역 소매점과 직접 연결하여 본사의 상품정보, 운영방법, 판촉 지원등을 신속하게 지원받는 국내 멀티미디어 유통의 프렌차이즈 전문점입니다.

체인점 모집안내

지역

멀티미디어(게임S/W, H/W, 컴퓨터S/W 포함)보급의 거점이 될수 있는 상권 형성지역으로 시, 구, 군 단위 1개소.
단, 대도시는 상권에 따라 동별개설 고려
(상권의 보호와 중복을 피함을 원칙)

규모

최소의 평수에서 대형 평수까지 운영가능

대상

게임, 게임기, 컴퓨터 게임, 각종CD에 대해 전혀 모르셔도 상관이 없습니다.
첨단산업, 성공사업에 대한 열의만 있으시면···

미래가 있는 비전 사업

우리 생활의 필수품으로 자리잡게 될 게임기, 컴퓨터, 사회의 거의 모든 분야에서 활용될 멀티미디어를 통한 비전있는 사업입니다.

내 지역은 내가 지킨다

한 가맹점이 가질수 있는 최대상권을 확보하고 소비자에게 물론 소매점까지도 독점판매에 대한 도매점 영업도 가능

소자본을 통한 성공사업

경영 능력이나 사업에 대한 열의가 있는데 가지고 계신 자본이 부족하여 쉽게 사업을 펼치지 못하셨던 분을 위해···

점포	전화
옥련게임랜드	832-0197
안양산본점	(0343)96-7067
용인점	282-0871
관악점	877-5469
가락점	402-3682
부천원종점	682-0566
전농점	242-0511
강동점	479-2762
성동점	498-1281
서초파파	583-5830
인쇼핑	892-5604
게임파트너	409-8093
제일컴퓨터	437-8536
슈퍼컴보이	514-6683
어드벤처	682-0566
두봉	248-5809
슈퍼게임월드	653-8477~8
컴퓨터백화점	934-2209
송탄컴랜드	(0333)665-0950
대부도위스컴퓨터	(0339)57-4611
부산게임테크	(051)242-0085, (051)241-6680
온양게임랜드	(0418)546-2772
원주디즈니랜드	(0371)44-2335
대구게임콤	(053)943-5688~9
경주게임월드	(0561)748-9254
경주게임인	(0561)749-6959
인천갈산점게임토피아	(032)504-4711
우성게임랜드	817-6391

SY 세영유통

서울시 용산구 신계동 40-1 우경빌딩 104호 TEL:(02)717-3334, 3272-2792 FAX:(02)704-5218

가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴 가격파괴



게임챔프 창간 3주년을 축하합니다
학원프리테크가 인쇄업계의
거목으로 우뚝 서겠습니다
(주)학원인쇄
HAK WON PRITEC CO.,LTD.
서울특별시 금천구 가산동 716번지
TEL : 830-5588 FAX : 857-8819

뉴월드 게임

뉴월드 게임은 게임 문화의 새로운 세계를 개척하고 항상 최고만을 고집합니다!

여러분을 향한 진실의
문은 언제나 열려
있습니다.

719-0255
716-0011

가격파괴의 진정한
의미를 아실것입니다!



삼성알라딘보이Ⅱ • 삼성핸디겜보이 • 현대수퍼컴보이
현대미니겜보이 • 훼미리 • LG얼라이브 • 세가새
I.B.M • 플레이스테이션 • 게임기수리 • **중고매매교환**

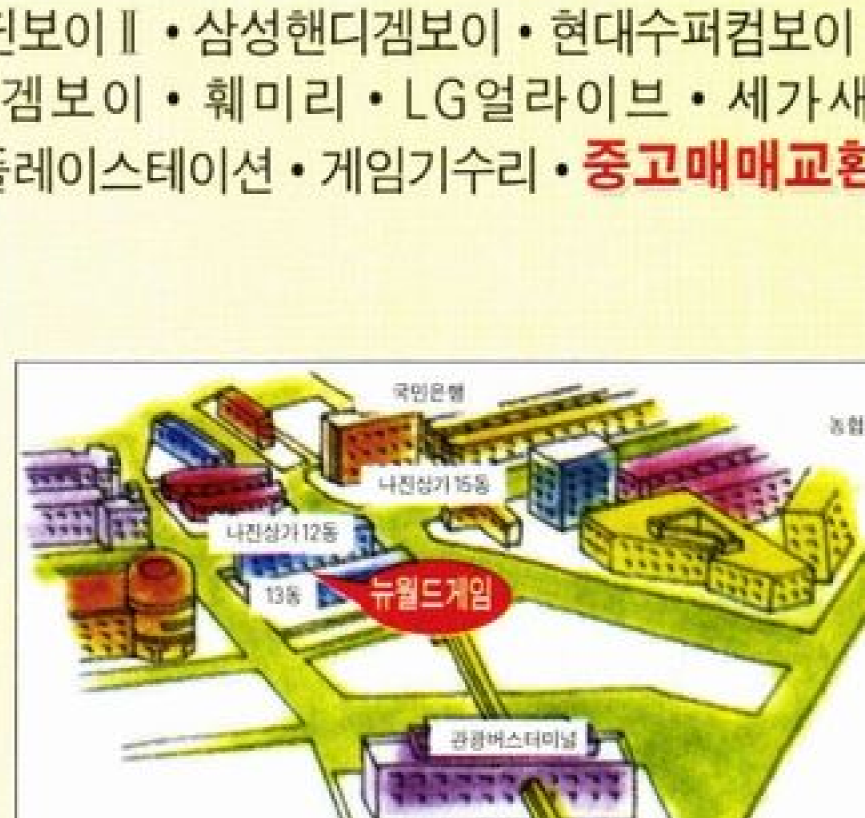
전국 체인점 모집

게임 문화를 이끌어 나갈
새로운 협력자를 찾습니다.

1. 빠른 상품정보
2. 신속한 상품공급
3. 확실한 성공

통신판매 대환영
- 국민은행 015-25-0026-766
- 조흥은행 952-04-058500
- 외환은행 209-18-10100-5

예금주: 박 종 익



용산 중고 게임 총판

뉴월드 게임: 서울시 용산구 한강로 3가 2-8 나진상가 13동 가열 102호 TEL: 719-0255, 716-0011



창간3주년
게임챔프의 창간 3주년을 축하드립니다
복잡다양한 디자인 도구와 공정, 이젠 마우스와
디스켓 한장이면
선우출력센터에서 OK
매킨토시 전문 / 24시간 출력센터
선우출력센터
서울 중구 충무로3가 40-5호(2층)
전화: (02) 263-8191(대표)

국내뉴스

기업 삼성 새턴 발매일, 발매가 최종 확정

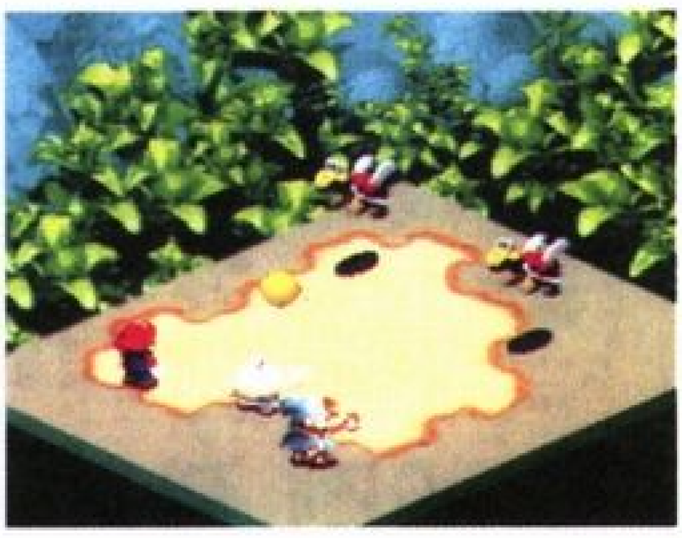
그동안 계속 발매가 연기되면서 의견이 분분했던 삼성 새턴의 발매일과 발매 가격이 드디어 결정됐다.

삼성 새턴의 발매일은 95년 11월 6일이고 발매 가격은 본체만 55만원대로 최종 낙찰됐다. 새턴이 당초 예정과 달리 10월 중순이 지난 11월 6일에 발매하게 된 이유는 소프트 매뉴얼의 인쇄 오류 때문이라고 한다. 동시발매 소프트는 전과 동일하며 번들로는 '버철 화이터 리믹스'가 들어간다고 한다.

삼성 새턴의 특이점은 전원이 100V와 220V에 모두 사용되는 프리 볼트 시스템을 채용하고 있으며 소프트웨어의 경우 미국 버전은 100% 호환되지만 일본 버전은 호환되지 않는다는 단점이 있다. 그러나 아시아 버전으로 내놓은 소프트웨어는 삼성 새턴에서도 즐길 수 있다.

■ 문의처 : 삼성전자 AM사업팀 (02-561-7831)

소프트웨어 현대, 「마리오 RPG」 한글화 검토



현대전자는 닌텐도에서 내년 1월 27일 발매되는 「마리오 RPG」의 한글화를 검토 중인 것으로 밝혀졌다.

「마리오 RPG」는 닌텐도의 이미지 캐릭터인 마리오가 등장하는 최초의 롤플레잉 게임으로 RPG의 거장 스퀘어와 닌텐도가 공동으로 개발 중이다. 최근 「요시 아일랜드」와 같은 인기 소프트의 국내 도입으로 서서히 활기를 띄기 시작한 16비트기 시장에 현대의 이번 한글화 검토는 차세대기의 범람으로 위축되어 있는 16비트기 시장에 신선한 충격이 아닐 수 없다. 한편, 삼성에서 한글화 출시됐던 「스토리 오브 도어」와 「라이트 크루세이더」 등의 경우를 비추어 보면 RPG의 한글화 작업 기간이 긴 것과 한글화 전에 국내에 미리 불법 유통되기 때문에 그다지 큰 호응을 얻지 못했다. 이번에 추진중인 「마리오 RPG」의 경우도 한글화 기간의 단축과 불법 소프트웨어의 강력한 단속이 병행되어야만 16비트 게이머들의 호응을 얻을 수 있을 것이다.

■ 문의처 : 현대전자 게임기 영업부 (02-527-2584)

소프트웨어 현대, 정품 소프트웨어에 스티커 부착 발매



현대전자는 닌텐도의 인기 타이틀 「슈퍼 마리오 월드」의 후속작 「요시 아일랜드」의 정식 발매를 결정함에 따라 국내에 불법으로 나돌고 있는 소프트와의 차별화를 두기 위해 일반인들이 많이 사용하는 신용카드에 붙어 있는 홀로그램 스티커를 부착해 시중에 내 놓기로 했다.

현대에서는 정품 소프트웨어의 판매 유통을 꾀하며 유통상의 관리를 위하여 「요시 아일랜드」를 필두로 향후 판매용 소프트에 이 스티커를 부착할 계획이다. 이로써 소비자는 정품과 복사품의 구별이 용이해지며 정품에 대해서는 확실한 A\S를 받을 수 있게 된다. 이 스티커의 특징은 일단 부착되었다가 뜯어내면 모자이크형식의 무늬가 나타나 도용하기에 어렵다. 또 스티커에는 시리얼 넘버가 있어 관리가 용이하게 된다.

■ 문의처 :현대전자 게임기 영업부 (02-527-2585)

행사 멀티미디어 공동 사업 조인

- SKC, 한국 후지쯔, 중앙 아미시스 -

SKC, 한국 후지쯔, 중앙 아미시스 등 3개 회사는 지난 10월 11일 멀티미디어 공동 사업의 조인식을 거행했다. 이들 3사는 멀티미디어 타이틀을 공동으로 기획, 제작, 판매, 유통까지 합작해 해외 시장을 겨냥한다는 계획을 세워 놓고 있다.



우선 1차적으로 발표되는 타이틀은 11월말 발매 예정인 「실크 로드」, 「사라진 보석」, 「플래닛 하모니」 등이다. 「실크 로드」는 실크 로드 주변 여러 인종들의 역사, 종교, 언어 등 다양한 부분을 학습할 수 있도록 제작되어 있으며 「사라진 보석」은 '인도의 불꽃'이라는 보석을 도둑으로 부터 지켜나가는 어드벤쳐 게임 형식의 수학 학습 타이틀이며 「플래닛 하모니」는 종전 지구 중심의 우주관에서 벗어나 태양계 어디에서나 우주를 관측할 수 있도록 제작되어 있는 타이틀이다.

이 프로젝트에 참여하는 기업은 이들 3사외에 일본의 'DATT JAPAN'사와 'NHK Educational'사 그리고 우리에게도 잘 알려진 '허드슨 소프트'의 자회사 '미래 기획' 등 3개사가 제휴 업체로 나섰다.

현재로서 이들 3사는 해외 우수 타이틀의 이식 개발에 주력하지만 앞으로 해외 유망 업체와의 타이틀 공동 개발을 통해 해외 판매 교두보를 확보하여 나아가서는 국내 개발 타이틀의 해외 시장 판매를 궁극적인 목표로 삼고 있다.

■ 문의처 : 한국 후지쯔 (02-739-3281)

매장 고급 게임 센터 「조이뱅크」 대학로에 개장



지난 10월 5일 혜화동 대학로에 현대전자의 직영 대형 가족 어뮤즈먼트 파크인 「조이뱅크 1호점」이 들어섰다. 이곳은 현재 세가와 남코 등 인기 메이커의 게임인 '버철 화이터2', '철권2'를 비롯해 많은 체감 게임들이 들어서 있다. 개장 당일에는 일반 관람객 이외에 임백천, 김미숙씨 등의 탤런트들도 개장 행사에 참가해 눈길을 끌었다.

현대전자의 이번 '조이뱅크' 개장은 국내 오락실 문화가 점점 대형화, 고급화되는 추세에 발맞춰 새로운 가족 휴식 공간 문화의 정착을 예고하는 의미로 해석할 수 있다.

■ 문의처 : (02-527-2584)

시연회 드림아트, 신작게임 시연회 가져

지난 10월 28일 팝 미디어 사업부인 드림아트와 익스프레스 CD가 한국통신 S/W 프라자 세미나실에서 신작게임 시연회를 가졌다. 이날 시연회에서는 각 게임 타이틀의 시사회 및 설명회를 거쳐 드림아트가 출시하는 4개의 신작게임이 상영됐다. 또한 참가자 전원에게 시연 제품 할인 쿠폰과 푸짐한 경품(정품타이틀 10종)도 준비되었다.

한편 드림아트는 이번 시연회를 시작으로 매달 시연회를 가져 출시 타이틀의 소개와 함께 나우누리 서비스 등 여러가지 이벤트를 가질 예정이다.

■ 문의처 : 드림아트 (02-7177-081)

소프트웨어 「세가 랠리 챔피언 쉽」 일본보다 먼저 출시

삼성 새턴의 발매 소프트 중 「세가 랠리 챔피언 쉽」이 일본 타이틀 보다 약 20일 먼저 국내에서 발매된다. 이번에 들어오는 「세가 랠리 챔피언 쉽」은 미국 버전으로 삼성 새턴과 미국 새턴에서만 즐길 수 있으며 아직 확실한 것은 아니지만 '버철 화이터 리믹스' 이후의 번들 소프트가 될 가능성도 높다고 한다.

한편 삼성전자는 11월 말에 '버철 캅'을 출시할 계획이며 12월 중에 '버철 화이터2'와 '세가 랠리 챔피언 쉽'을 동시에 출시할 계획을 세우고 있다.

■ 문의처 : 삼성전자 AM사업팀 (02-561-7831)

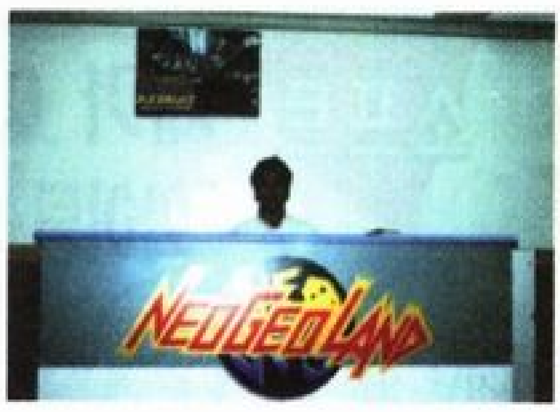
업체 고봉, 투신전2 등 4개 타이틀 국내 수입

현대전자의 아케이드 게임 총판인 고봉산업이 지난 9월 일본 AM쇼에서 호평을 받았던 캡콤의 마벨 슈퍼 히어로즈, 투신전 2, 록맨, 19XX 등 4개 타이틀을 국내에 수입하기로 결정했다.

이중 특히 '마벨 슈퍼 히어로즈'와 '19XX'는 캡콤만의 독특한 CPS 2보드를 사용한 게임으로 기존의 MVS 기판과는 모든 면에서 확연한 차이를 느낄 수 있는 신형 기판이다. 11월 초순 '마벨 슈퍼 히어로즈'의 발매를 첫 신호탄으로 가정용 게임으로도 유명한 '록맨'이 발매되고 올 크리스마스를 전후로 해 3D 폴리곤 격투 게임 '투신전2'와 플라이트 슈팅 게임 '19XX'가 국내 오락실에 선보일 예정이다.

■ 문의처 : 고봉산업(02-706-8602)

업체 빅에이, 「네오지오 랜드」용 현금 교환권 발행



빅에이는 지난 9월 신당동과 송파에 「네오지오 랜드」라는 네오지오 전문 게임 센터를 개장한 것을 시발로 서울 지역부터 체인점을 확대해 나가 내년부터는 전국적인 체인망으로 「네오지오 랜드」를 운영할 계획이다.

또, 네오지오 회원들에 한해서 1개월에 2,000원에 해당하는 현금 교환권을 네오지오 소식지와 함께 회원들에게 송부할 예정이다. '현금 교환권'은 네오지오 랜드에서만 사용할 수 있는 것으로 카운터에서 현금과 교환해 사용할 수 있다.

한편 '현금 교환권'과 함께 회원들에게 송부되는 네오지오 소식지는 격 월간으로 이번에 통권 7호를 발간한다.

■ 문의처 : 빅에이(02-418-4844)

방문 일본 「헤드 룸사」의 오노기 사장 내한

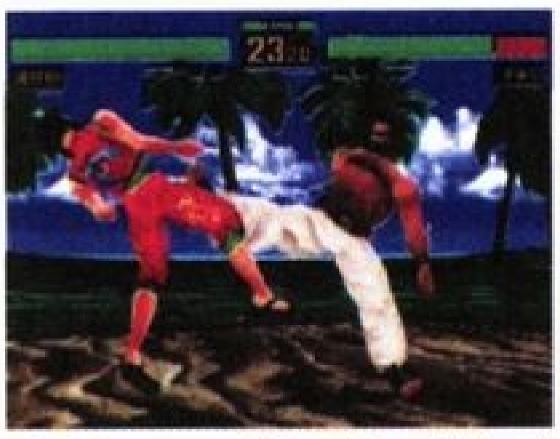


지난 10월 6일 '소프트맥스' 회의실에서 윈도용 게임 (윈도' 95 대응) '요정 전설(Mercurius Pretty)'의 국내 발매를 위해 「헤드 룸」의 오노기 케이이치 사장이 참석한 가운데 사업 설명회를 가졌다.

■ 문의처 : 소프트맥스 (02-598-2554)

국외뉴스

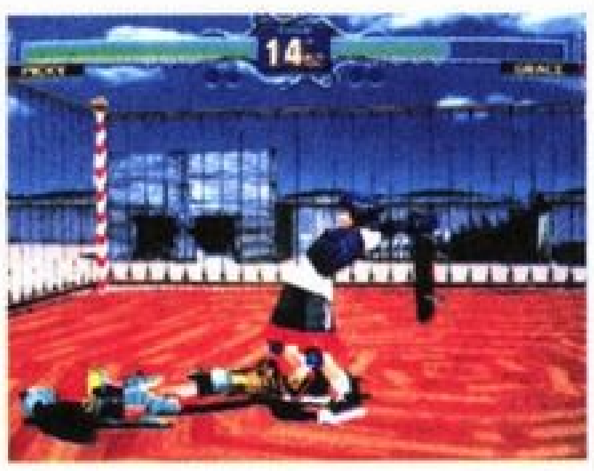
전시회 새턴 "1살" 축하 이벤트


당일은 2,000대를 넘는 세가 새턴이 준비될 예정이다. 사진은 행사 당일 전시될 「버철 화이터2」

새턴이 작년 11월에 발매된 후 첫돌을 맞이한다. 세가에서는 자축 행사의 일환으로 1주년 기념 행사를 「토시마엔」이라는 곳에서 세가 새턴의 스페셜 이벤트를 개최하기로 결정하였다.

이번 이벤트의 테마인 '오락의 전당 대결'이라는 거창한 타이틀을 가지고 새턴의 기념일 다음날인 11월23 ~ 26일까지 4일간 신작 소프트를 공개할 예정이다. 내용은 관람객이 「버철 화이터 2」를 직접 플레이해 볼 수 있는 시간이 최대의 빅 이벤트이며 이밖에 새턴의 발자취를 알 수 있는 비디오 상영 등 새턴 팬들에게 유익한 코너가 많이 등장한다는 정보다.

소프트 세가 아케이드 게임 「화이팅 바이퍼즈」를 주목하자!


버철 시리즈의 대를 잇는 격투 액션 「화이팅 바이퍼즈」

지난 9월 8일 일본 록본기 클럽에서는 세가 AM2 연구팀의 폴리곤 격투 게임 「화이팅 바이퍼즈」 발표회가 열렸다. 이 게임은 폴리곤으로 표현되는 화이터들이 철책으로 둘러쌓인 링에서 격투를 벌이는 3D 격투 액션게임이다. 주위의 철책에 상대를 밀어 붙여 공격하는 등 새로운 화면으로 구성되어 있는 것이 특징이다.

전시회 닌텐도 64의 전모가 공개된다!

- 패미콤 스페이스 월드 '95 -

11월 25,26일에 개최되는 패미콤 스페이스 '95 출전 타이틀이 거의 결정되었다. 리스트 중에는 「드래곤 퀘스트Ⅵ」와 같이 출시를 기다리던 끝에 드디어 발매되는 타이틀과 아직 새로운 요소가 숨어있는 「슈퍼 마리오 RPG」 등 기대 타이틀이 전시된다. 그중에는 '그외 타이틀'이라는 숨겨진 미공개 타이틀도 있기 때문에 어떤 타이틀이 전시될지는 아직 의문이다. 그러나 이번 행사에서 빅 이벤트는 닌텐도의 야심작 "닌텐도 64"의 완전 공개이다. 모델은 물론 소프트 제작 방향까지 가늠해 볼 수 있는 95년 최대 게임 뉴스가 될 것이다.


이것이 닌텐도 64의 자태이다

일시 : 11월 25일(토) - 26일(일) 9:00 - 17:00
장소 : 치바현 마쿠하리 메세(일본 컨벤션 센타) 1호관, 2호관

업체 반다이 미국 진출

반다이가 애플과 공동개발을 진행하고 있는 CD ROM 플레이어 「피핀 파워 플레이어」의 기획과 판매를 맡을 회사를 미국에 새롭게 설립할 예정이다. 이것은 반다이가 멀티미디어 사업의 세계 전개를 목적으로 계획하고 있는 의미를 가지며 회사명은 BDEC 코포레이션으로 「피핀 파워 플레이어」에 관계되는 기획 그리고 미국에서의 판매를 맡을 예정이다.

더우기 이 회사에서는 「피핀 파워 플레이어」를 향한 소프트의 개발과 판매도 동시에 이루어질 전망이다. 또 반다이에 의하면 BDEC 코포레이션의 자회사 형태로 일본에도 새로운 회사를 설립하여 「피핀 파워 플레이어」의 일본내 판매체계를 맡길 계획이라는 소문.

토픽 대만도 새턴용 소프트를 만든다!


중국의 유적을 무대로 여러가지 모험이 전개되는 「돈황」

대만의 소프트 메이커가 개발한 「돈황」이 새턴용 소프트로 공식 등장한다. 이 게임은 대만 INTERSERV라는 소프트 메이커가 개발한 것으로 원래는 PC용 소프트로 대만에서 발매된 것이지만 그것을 이번에 새턴용 소프트로 이식해서 발매하는 것이다. 「돈황」은 중국의 역사를 소재로 하여 아름다운 그래픽과 미니 게임으로 이루어진 어드벤처 게임이다. 발매일이나 가격은 아직 미정이지만 개발과 판매를 모두 INTERSERV가 맡는 순수 대만 게임 소프트이다.

주변 기기

플레이 스테이션용 '멀티 탭' 등장

드디어 플레이 스테이션에서 여러명이 플레이할 수 있는 컨트롤러 탭이 등장한다. 상품명은 '멀티 탭'이고 11월 소니 컴퓨터 엔터테인먼트에서 발매될 예정이다. 가격은 아직 미정인 이 멀티 탭은 두 대 사용하면 최대로 8인까지 동시 플레이할 수 있다.



컨트롤러의 접속 부분 위에 메모리 카드의 접속 부분도 있다

가장 특징적인 것인 메모리 카드의 접속 부분이 4개라는 것이다. 결국 각자가 자기의 메모리 카드를 가지고 축적한 데이타를 사용해서 대전할 수 있다는 것이다.

주변 기기

스틱이 2개인 플레이 스테이션의 비밀병기

소니컴퓨터 엔터테인먼트가 플레이 스테이션용으로 약간 색다른 조이스틱을 개발하고 있는 것으로 밝혀 졌다. 그 이름은 아나로그 조이스틱 컨트롤러(가칭). 사진을 보면 알 수 있듯이 2개의 스틱이 손잡이모양의 형태를 하고 있다. 이것은 아나로그의 입력 계통을 2가지로 갖는 특수한 컨트롤러이다. 예를 들면 3D슈팅 게임을 플레이할 때 왼쪽 스틱으로 비행기조작을 하고, 오른쪽 스틱으로 총기조준을 하여 격추하는 것이 가능하다. 이 아나로그 조이스틱의 발매일과 가격은 아직 미정이며 소니컴퓨터 엔터테인먼트에서 96년 2월 발매예정인「벨데세르바 전기 날



이것이라면 양손으로 스틱을 쥐고 흡사 컨트롤러 기분을 체험할 수 있을 것이다

개의 훈장」이 이 아나로그 조이스틱 지원 제 1탄 소프트라는 것은 분명해져 있다. 소프트에 따라서 굉장히 재미있게 사용할 수 있는 이 아나로그 조이스틱. 이 지원 제 1탄 소프트로 어떤 조작 감각을 보여줄 것인지 기대해 봐도 좋을 것 같다.

소프트

「버철 화이터 리믹스」 윈도우용 이식 결정!

세가의 새턴용 인기 소프트「버철 화이터 리믹스」가 PC 윈도우용으로 등장하게 되었다. 이것은 세가가 추진하고 있는 PC용 소프트 제공의 제 1탄으로서 등장하는 것이다. 아메리카의 다이아몬드 멀티미디어 시스템이라고 하는 메이커가 개발한 DIAMOND EDEG 3D라는 판과 세트로 11월에 발매될 예정이며 가격은 아직 미정이다.



윈도우용「버철 화이터 리믹스」의 화면. 물론 화면의 퀄리티 뿐만 아니라 움직임도 뛰어나다

윈도우용 퀄리티라고 하지만 3D판에 NVI라고 하는 고성능 칩을 탑재하여 세턴용에 가까운 영상과 음직임으로 재현되어 있다. 세가에 의하면 이후에도 계속해서 세턴 소프트의 이식이 예정되어 있다고 한다.

주변 기기

새턴에도 수수께끼의 주변기기

다소 색다른 플레이 스테이션용 주변기기인 "액션 플레이" 이후 또다시 그 액션 플레이의 새턴판이 미국에서 판매되고 있다. 그 이름도 "새턴용 프로 액션 플레이". 액션 플레이를 카트리지 슬롯에 탑재하면 보통 소프트를 플레이하는 것과는 조금 다른 재미를 느낄 수 있다고 한다. 예를 들면「데이토나 USA」에서는 머신의 최고 속도가 매우 빠르게



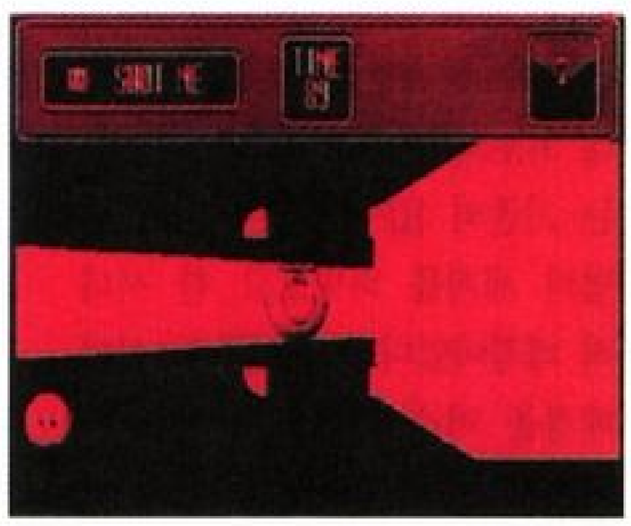
32종류의 소프트 데이터가 들어가 있다

되거나, 슈팅이나 액션 게임 등의 경우도 기능이 무한대로 늘어나게 되는 등 상상을 초월하는 결과를 일으킨다.

소프트

버철 보이(VB) 주변기기 속속 등장

버철 보이의 플레이 환경을 한층 쾌적하고 즐겁게 해줄 수 있는 주변기기가 계속 등장하고 있다. 현재 나와 있는 것은 FC나 SF의 AC 어댑터를 VB에 이용하는 것과 교환용「아이 쉐이드」두 종류.



BPS에서 발매될 예정인「니코짱 베틀」은 대전 케이블 지원 소프트이다

그러나 이번에 발매된 주변기기는 스탠드의 높이를 플레이어의 눈높이에 맞출 수 있게 자유자재로 조절할 수 있는「어드져스터블 스탠드」와 2대의 VB를 접속해서 대전 플레이를 할 수 있는「대전 케이블」로 많은 유저들의 주목을 받을 예정이다. 특히「대전 케이블」이 발매되면 VB 게임의 폭도 훨씬 넓어질 것이다.

메이커 네트워크

이 코너는 세계 유수의 게임 메이커와 국내 게임 관련 메이커들에 관련된 최신 정보입니다. 게임 소프트 때문에 숨겨져 있는 메이커들의 동향과 의도, 그리고 전략들을 독자들이 읽고 이해하기 쉽게 편성하였습니다. 이 코너로 이젠 챔프독자들도 게임 관련 정보를 마스터하십시오.

- 국내편 -

빅에이 - 화이터즈 스워즈 대인기 몰이

SNK의 인기 격투 게임을 수입하는 빅에이가 이번에는 '싸울아비 시리즈'의 제 3탄 격인 '화이터즈 스워즈'를 11월중 국내에 도입할 예정이다.

'화이터즈 스워즈'는 '싸울아비 시리즈'의 속편이라기 보다는 외전격인 작품으로 '대전 선택'과 '레벨 선택'이라는 시스템을 이용해 초보자부터 상급자까지 자신의 레벨에 맞춰 게임을 진행할 수 있고 캐릭터 선택의 폭도 넓어졌다.



한편, '화이터즈 스워즈'의 한국 버전에서는 '아랑 전설2'에서 등장해 SNK의 인기 캐릭터가 된 김갑환 씨에 이어 이번에는 김웅재 씨가 괴력의 스님으로 등장한다.

열림기획 - MD용 RPG「EXP」막바지 작업 착수

슈퍼 알라딘보이와 IBM PC 게임 소프트 개발 업체인「열림기획」은 슈퍼 알라딘보이용 롤플레잉 게임 'EXP'(EXCELLENT POTATO)의 개발을 11월말 마스터 버전을 완료시키면서 96년초 상품화할 예정이다.



슈퍼 알라딘보이용으로는 국내 최초의 국산 RPG인 'EXP'는 기존의 RPG게임이 검과 마법의 세계를 바탕으로 한 시대적 배경이였다면 'EXP'는 시대배경을 미래 시대로 새롭게 바꿔 가까운 미래에 일어날 수 있는 일들을 바탕으로 최첨단 무기와 전투 장비, 로보트와 사이보그들을 게임에 등장시킨 SF 환타스틱 RPG게임이다.

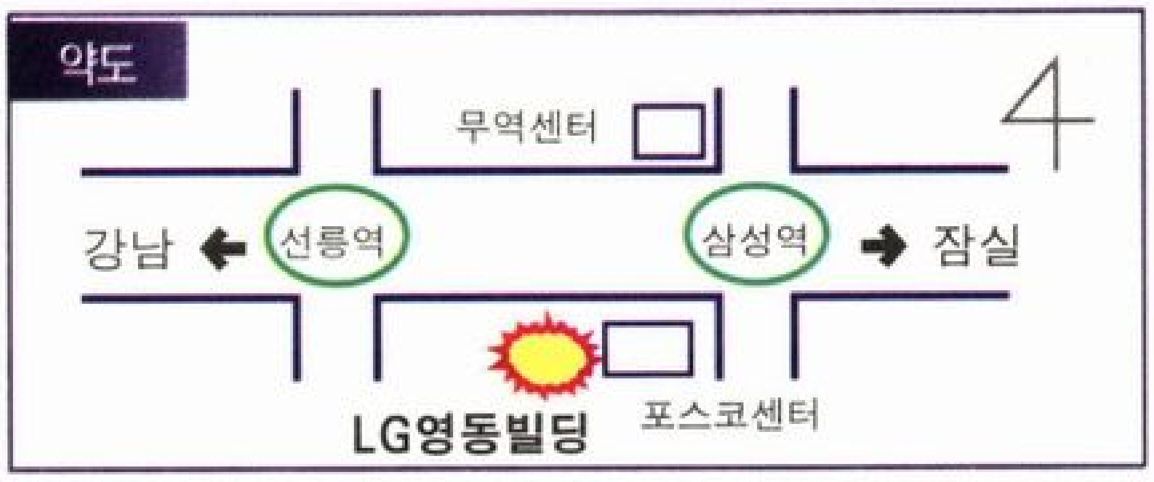
한편 IBM PC용으로도 발매될 예정인 'EXP'는 12월중으로 개발이 완료되고 이미 개발이 완료된 액션 게임 '퇴마영웅전기'는 세가사의 최종 검토를 받고 내년초 출시될 예정이다.

LG전자 - 3DO 영업실 이전과 함께 따른 재도약 준비

지난 10월 31일 LG전자의 3DO영업실이 여의도 쌍동이빌딩 시대를 마감하고 강남의 LG 영동빌딩으로 이전했다.

LG전자는 이전과 더불어 '3DO 얼라이브'의 새로운 재도약을 구상중이다. 그 첫번째로 3DO저가형을 개발해 국내외적으로 더 많은 유저를 확보하는 것이고 두번째는 앞으로 발매될 M2의 지분을 일본의 파나소닉, LG전자, 그리고 일본 소프트하우스가 각각 갖고 다른 차세대기들과의 하드웨어나 소프트웨어 경쟁에 공동으로 대처해 나가기로 합의를 보고 새로운 삼각구도를 정립해 나가면서 64비트 차세대기 전쟁에 본격적으로 뛰어들 계획이다.

이전한 주소 : 서울시 강남구 대치동 891번지 영동빌딩 16층

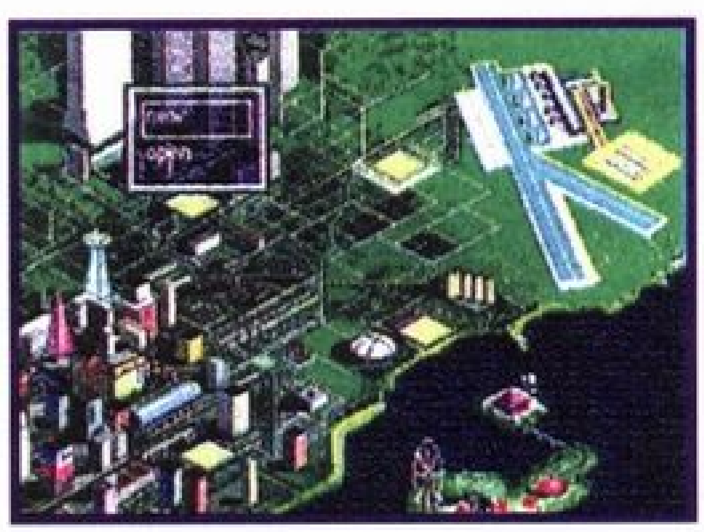


다우기술 - 다양한 소프트웨어로 PC게임 업계 새바람 예고

다우기술은 11월 미국 Codies 상을 수상한 고층 빌딩 시뮬레이션 게임「타워」를 필두로 본격적으로 PC게임을 출시하는 등 국내의 타사들과는 달리 다양한 장르의 시뮬레이션 게임을 다수 출시할 예정이다.

일본 굴지의 게임 업체인 시스템 소프트사의 전략 시뮬레이션 게임인「현대 대전략」,「마스터 오브 몬스터즈」,「로드 오브 팬저즈」를 비롯하여 최근 일본에서 출시되어 선풍적인 인기를 모으고 있는 윈도우즈용「현대 대전략」을 출시할 계획이다. 또한 금년말 출시 예정인 일본 ALGO-LAB의「로키스 알바」는 과거 시스템 소프트사에서 시뮬레이션 게임 제작의 핵심적인 스탭들이 제작한 정통 시뮬레이션 게임이다.

한편 96년 초에는 일본 KSS사의 서바이벌 시뮬레이션 게임인「무인도 이야기」를 출시하고 육성 시뮬레이션 게임인「아이돌 프로젝트」도 출시할 예정이다. 그리고 역사 시뮬레이션 게임으로는 일본 NEWS 사의「승룡 삼국지」,「용왕 삼국지」등의 삼국지 시뮬레이션 게임으로 이미 발매된 코에이사의「삼국지3」와 한판 대결을 준비중이다. 특히 이 두 게임의 경우 곧 출시될 예정인「삼국지4」보다 최근에 제작, 발표된 게임이기 때문에 상당히 많은 기능이 추가되어 있어 일본에서도 선풍적인 인기를 끌었었다. 앞으로 매월 3개 이상의 PC게임을 출시할 예정인 다우기술은 국내 PC 게임 업계의 새로운 바람을 일으킬 것이라고 국내 업계 관계자들은 전망하고 있다.



- 해외편 -

닌텐도 - 자사 공인 '닌텐도64' 최종 모델 사진 공개

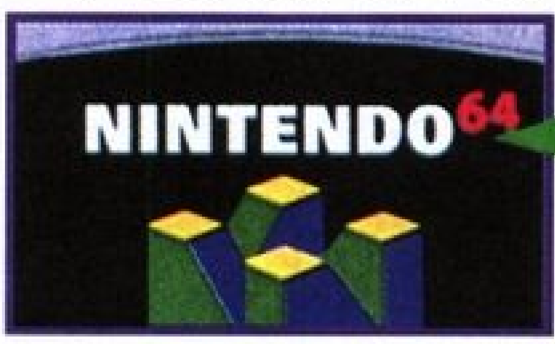
콘트롤러

드디어 닌텐도에서 콘트롤러에 본체와 롬카세트를 붙힌 「닌텐도64」의 사진이 발표되었다. 물론 아직 완전하게 개발이 끝난 것은 아니기 때문에 '초심회'에서 공개될 것과 앞으로 출시될 제품과는 다소 다른 부분이 있을 지도 모르지만 거의 사양은 결정된 듯하다.

끝이 뾰족한 세개의 다리가 있는 「닌텐도64」의 콘트롤러의 최대 특징은 중앙에 있는 '아날로그 스틱'일 것이다. 이것은 360도 자유자재로 움직이며 미묘한 움직임까지도 전달할 수 있다. 사용할 때에는 정중앙의 그립을 손으로 돌리는 것이다. 게다가 콘트롤러의 뒤와 위에도 버튼이 있어 그것을 집게 손가락으로 누르면 한쪽 손만으로도 조작이 가능하다. 이 신기축과 6버튼 등을 채용하였기 때문에 SFC의 콘트롤러보다는 다소 클 것 같다. 그래도 인체공학을 생각한 곡면 디자인이 SFC보다 훨씬 사용하기에 편리함을 느끼게 할 것이다.

롬카세트 형태로!
차세대기의 마크는 「닌텐도64」이다!!!

아래의 롬카세트의 라벨 부분 주목! 「닌텐도64」의 로고와 마크가 보인다. 로고는 「닌텐도64」. 또 마크는 알파벳의 「N」과 「64」를 입체적으로 구성한 것. 이 마크로 생각해 보면 약칭(특히 표기)은 「N64」가 될 것 같다.



로고와 마크는 거의 결정!



실제 제품에서는 게임마다 라벨도 여러가지로 바뀔 것이다



방향키와 스타트 버튼
이것은 더 이상 설명이 필요없을 정도로 SFC나 GB 등에서 친숙한 것. 그러나 지금까지는 있었던 「셀렉트 버튼」은 없다.

아날로그 스틱
이것이 「닌텐도64」콘트롤러 최대의 포인트. 아날로그 콘트롤러는 미묘한 입력이 가능하기 때문에 일반적으로는 플라이트 시뮬레이터와 자동차, 슈팅게임 등에 적합하게 설계되어 있다. 「닌텐도64」에서도 그런 용도로 사용되는 것은 거의 확실하다. 또 RPG 등의 많은 버튼을 사용하지 않는 게임을 한손으로 플레이하는 용도에도 사용할 수 있을 것이다

아날로그 스틱용 그립
정중앙의 그립은 한손 조작용으로 조금 굵다. 표면은 매끄럽지만 뒷면은 볼록하다

6개 버튼
격투 게임용으로 버튼은 6개. 노란색과 연두색이 「A, B」버튼이 된다

뒤에도 버튼이 숨겨져 있다

보통 조작용 그립
최근 발매된 하드에서는 그립이 붙은 콘트롤러는 당연한 것이다. 이 그립은 뒤가 불룩하기 때문에 손에 쥐기에도 편리하다. 손바닥으로 꽉 쥐고 격렬한 플레이도 가능한 장비라고 할 수 있다

본체

일본에서 발매될 「닌텐도64」의 디자인은 지난 5월 미국 E3쇼에서 발표된 디자인과는 다소 변경됐다. 윗면의 패널과 카세트 넣는 곳 입구의 뚜껑 등의 디자인이 미묘하게 바뀌여 있다. 본체의 색도 약간 달라진 듯 보인다.


E3쇼에서 발표된 「울트라64」의 외관 모형



지금까지의 것에 비해 슬롯 주위가 다소 변경이 되었을 정도

닌텐도 - 패미콤 스페이스월드' 95(초심회) 주요 출전 타이틀

메이커	종류	장르	타이틀
어클레임저팬	SFC	스포츠	NFL쿼터백 클럽
어클레임저팬	SFC	야구	BIG HURT 스페이스 볼
어클레임저팬	SFC	슈팅	레볼루션X
아스믹 강담사	SFC	액션	배틀테크3050
아스믹	SFC	RPG	레나스2
알트론	SFC	액션	톰과 제리2
EAV	SFC	시뮬레이션	테마파크
이메지니아	SFC	어드벤처	달표면의 아누비스
이메지니아	SFC	RPG	G.O.D
이메지니아	SFC	레이스	GT레이싱
에닉스	SFC	RPG	드래곤 퀘스트6
에닉스	SFC	RPG	마법진 구루구루2(가칭)
에폭사	SFC	액션	도라에몽
엔젤	SFC	시뮬레이션	은하전국 군웅전2(가칭)
카도가와서점	SFC	RPG	로도스도 전기
캡콤	SFC	액션	도날드덕의 마우이마라드(가칭)
캡콤	SFC	액션	피노키오(가칭)
캡콤	SFC	액션	화이널 화이트 터프
캡콤	SFC	액션	미키와 도날드 매지컬 어드벤처
캡콤	SFC	액션	록맨X3
컬처브레인	SFC	액션	슈퍼 차이니즈월드3
일본 팔콤	SFC	RPG	이스5
닌텐도	SFC	RPG	슈퍼마리오RPG
팩인 비디오	SFC	시뮬레이션	몬스타니아
비프	SFC	액션	황룡의 귀
허드슨	SFC	액션	귀신동자ZENKI 전영라이브
허드슨	SFC	퍼즐	상어거북
허드슨	SFC	RPG	천외마경ZERO
허드슨	VB	액션	버철 봄버맨
반다이	SFC	액션퍼즐	SD건담(가칭)
반다이	SFC	시뮬레이션	SD건담GNEXT
반다이	SFC	시뮬레이션	기동전사Z건담(가칭)
반다이	SFC	스포츠	캡틴츠바사
반다이	SFC	RPG	공상과학 세계 걸리버보이
반다이	SFC	격투액션	신 기동전기 건담W(가칭)
반다이	SFC	액션퍼즐	미소녀 전사 세라문SUPERS
반다이	VB	시뮬레이션	SD건담 DIMENTION WARS

메이커	종류	장르	타이틀
반프레스토	SFC	액션	GO GO ACKMAN3
반프레스토	SFC	액션	더 그레이트 배틀5
반프레스토	SFC	시뮬레이션	화랜드 스토리2
BPS	SFC	시뮬레이션	성수마전 비스트&브레이드
빅터엔터테인먼트	VB	슈팅	버철건담(가칭)
헥트	VB	피구	버철피구
마법주식회사	VB	사커	전국고교 사커 선수권(가칭)
유타카	SFC	액션	NEW얏타맨
라이트스탭	SFC	RPG	아루남의 어금니
KSS	SFC	어드벤처	캐스퍼
KSS	SFC	프로레슬링	미소녀 레슬러 열전
KSS	SFC	시뮬레이션	무인도이야기
젬코	GB	액션	P맨GB
젬코	VB	야구	버철프로야구' 96
코에이	SFC	시뮬레이션	삼국지영걸전
코코너츠저팬	SFC	아이스하키	화이팅 아이스하키
코코너츠저팬	VB	슈팅	프로테우스존
코나미	SFC	슈팅	실황 잡담 패로디우스
컴파일	SFC	액션퍼즐	슈퍼 뿌요뿌요2
J윙	VB	사커	J리그 3D스테이지
스퀘어	SFC	액션	프론트미션 건하자드
타이토	SFC	시뮬레이션	에너지 브레이커
타이토	SFC	RPG	카오스시드
타이토	VB	슈팅	스페이스 인베더
타카라	SFC	시뮬레이션	프린세스 메이커
타카라	GB	격투게임	13색 대응 열투! 더 킹 오브 화이터즈
춘소프트	SFC	RPG	이상한 던전2 떠돌이 시렌
춘소프트	GB	RPG	13색대응 떠돌이 시렌 GB(가칭)
테크모	SFC	스포츠	J리그사커 서포터즈
테크모	SFC	스포츠	테크모 슈퍼볼3
동보	SFC	액션	마스크
니그자트	SFC	액션	Jumpin Derby(가칭)
남코	SFC	RPG	테일즈 오브 환타지아
남코	SFC	액션	타이호맨
남코	SFC	액션	난쿠



캡콤의 뱀파이어가 SS에 헌터로 등장!

뱀파이어 헌터

~Darkstalker's Revenge~

- 제작사 : 캡콤
- 발매일 : 12월 29일
- 가격 : 6,800엔
- 장르 : 대전격투

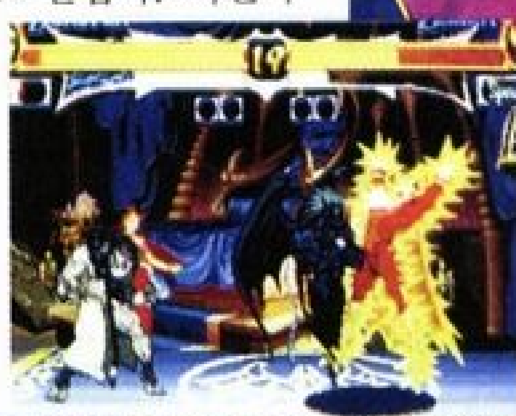
캡콤의 뱀파이어가 플레이 스테이션과 새턴 양쪽으로 발매된다는 것은 알고 있을 것이다. 발매를 손꼽고 있는 유저들도 많은 이 게임. 그러나 새턴만큼은 2탄인 뱀파이어 헌터로 등장하게 됐다. 이것은 어떻게 보면 새턴용 뱀파이어의 개발이 거의 진행되지 않았던 상태이기 때문에 가능했을 것이다. 이것이야말로 전화위복이 아닐까?

게임센터에서 이식되는 『헌터』는 어떠한 게임인가?


도노반

이 게임은 국내에서는 다크 스토커즈라고 알려진 게임의 후속작이다. 이미 80%의 완성도를 보이고 있으며 대전도 가능한 상태. 더우기 발매일과 가격까지 결정되어 있으므로 12월 발매는 확실한 것같다.

이번에 새턴으로 이식되는 뱀파이어 헌터는 기본적 시스템은 전작인 뱀파이어를 계승하고 거기에 새로운 요소가 추가되있다. 자동적으로 공격을 막아주는「오토가드」, 버튼을 3개 동시에 누르는 것만으로 연속공격이 가능한「오토체인 컴보」등이 새롭게 추가된 시스템이다.더우기 추격기와 이동하며 일어서기도 가능해져 보다 심도있는 격투가 가능해졌다. 어찌보면 당연한 부분이지만 도노반과 레이레이가 신캐릭터로 등장한 것과 전작에서 등장했던 포보스와 파이론을 사용할 수 있는 점도 즐겁다. 자신이 좋아하는 캐릭터로 세계의 정점에 서는 그날을 기다리자!




레이레이

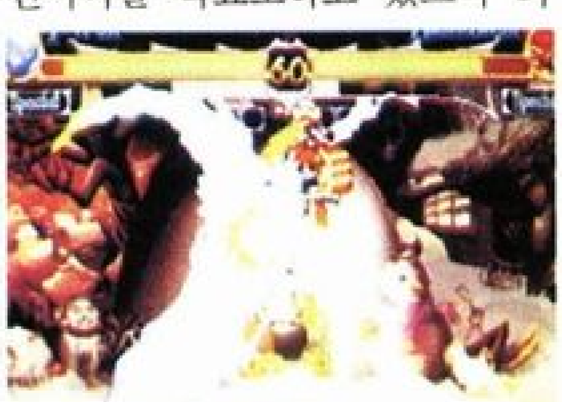
○「헌터」에서는 스페셜 게이지를 모으는 것도 가능하다

새턴용 뱀파이어 헌터의 이식은!?

긴급발표된 새턴용 뱀파이어 헌터. 현재 80%라는 높은 이식율과 함께 빠르게 제작되고 있는 이 게임이 새턴용에서는 어떻게 될지 알아보자.

현재 발매일이 결정됐기 때문에 이번만큼은 연기를 하지 않겠다는 결심과 함께 풀 파워로 이식중인 캡콤. 실제로 뱀파이어 헌터는 각 캐릭터 패턴이「스트리트 화이터II」시리즈 보다도 많기 때문에 여러가지 어려움이 따르게 된다. 그러나 캡콤측은 이러한 부분들도 모두 극복하고 있기 때문에 걱정하지 않아도 좋다고 말하고 있다.

현단계에서는 어디까지나 완전이식을 목표로하고 있으며 최종목표는 게임센터에서 플레이하던 유저가 플레이할 때에도 차이점을 거의 느끼지 못하게 하는 것이다. 이식에 관해서 추가되거나 개량되는 부분에 대해서는 아직 미정이지만 계획이 없는 것은 아니라고 한다.





○개성적인 캐릭터도 매력중에 하나

○아케이드용을 어디까지 재현할 것인가?



○기대도가 높은 작품. 정보를 입수하는 대로 계속 소개하겠다

SNK의 새턴 이식 타이틀 결정!

더 킹 오브 화이터즈 '95 & 아랑전설3



지난호에 세가와 SNK가 손을 잡았다는 기사가 실렸던 것을 모두 알고 있을 것이다. '과연 어떤 소프트가 제일 먼저 이식될까?'라고 궁금해했던 독자들이 많았을 것이다. 대략 아랑전설2부터 이식될 것이라는 생각이 지배적이었지만 SNK는 그 예상을 뒤집었다. SNK의 최신작 이식에 대해서 세가와 SNK에 알아보았다.

충격발표! 이식작은 SNK의 최신작이었다!!

지난 9월 12일 세가와 SNK가 크로스 라이센스 계약을 체결하였다. 즉, 세가의 소프트가 장래 네오지오에 이식되고 그와 반대로 네오지오의 소프트가 세가의 32Bit 머신 새턴에 이식된다는 계약이었다. 이것은 많은 새턴 유저들에게 있어서 SNK의 작품이 네오지오와 네오지오CD 이외에는 새턴밖에 즐길 수 없다는 너무나 기쁜소식이 아닐 수 없다.

그렇다면 어떻게 이러한 계약이 이루어질 수 있었는지 몹시 궁금할 것이다. 그점에 대해서 SNK의 선전과장 카가 류씨는 이렇게 말했다.

'세가와는 같은 어뮤즈먼트 업계에서 일하기 때문에 여러 회담에서 양사의 사장끼리 만날 기회가 많았습니다. 그러한 일이 많았기 때문에 사실상 구두로는 이미 계약이 되있는 상태였습니다. 또한, 많은 유저들의 네오지오 게임 이식희망이 강했으며 네오지오 게임의 이식에 새턴의 하드 스펙이 가장 적절했던 부분도 계약 체결의 이유입니다. 새턴에 이식되는 최초의 소프트는 「더 킹 오브 화이터즈'95」와 「아랑전설3」 입니다. 물론 세가의 게임들도 네오지오에 이식됩니다. 아직 정확한 타이틀은 정해지지 않았지만 역시 최신작이 나온다고 보면 되겠죠.'

SNK의 격투 게임들은 이제까지 세가가 만든 격투게임과는 완전히 다른 느낌을 받게 하는데 이러한 점 역시 좋은 보완관계를 형성할 수 있는 조건이 되고 있다.



○주식회사 SNK의 선전과장 카가 류씨



○「더 킹 오브 화이터즈'95」는 현재 게임센터에서 주목받고 있는 게임이다

다. 이번에 이식되는 두작품만 보더라도 각 캐릭터의 움직임과 느낌이 세가의 게임과 다르다는 것을 알 수 있다.

격투에 관해선 최강의 서드 파티

이번 계약에 의해서 세가나 SNK 양측은 서로 든든한 서드 파티가 생긴거나 다름없는 상황이 됐다. 서로의 부족한 점을 보완하는 점에서 아주 좋은 파트너가 아닐까 생각되는데... 이점에 관해서 세가의 서드 파티 사업부 마에다부장은 이렇게 말했다.

'이번의 계약에 의해서 네오지오의 소프트가 새턴으로, 새턴의 소프트가 네오지오로 즐기게 되었습니다. SNK의 작품은 세가의 작품과는 확실히 다른 매력을 가지고 있으며 탄탄한 팬들의 지지도가 있기 때문에 소프트의



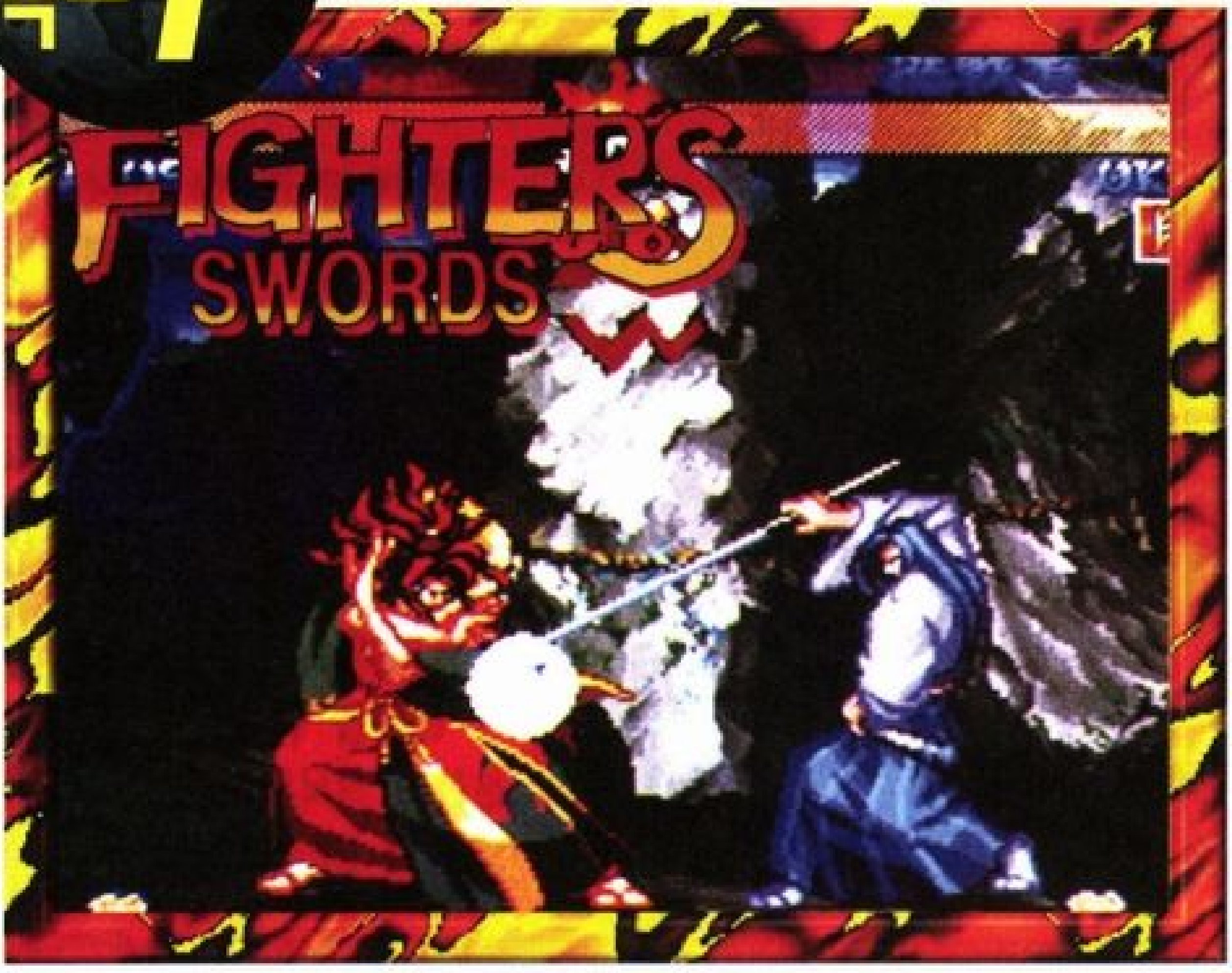
○아랑전설 시리즈는 SNK의 얼굴이라 할 수 있는 대표작이다

바리에이션이 넓어짐과 동시에 새턴의 새로운 파워로 자리잡을 것입니다.

더 킹 오브 화이터즈'95와 아랑전설3 이후에도 적극적으로 SNK의 작품을 이식할 예정이므로 기대해 주십시오. 발매에 대해서는 아직 미정입니다만 대략 내년 봄정도가 될 것이라고 생각합니다.'

여기서 알 수 있는 점은 이식을 SNK가 직접하는 것이 아니라 최근에 이식되고 있는 투신전S처럼 메인 소스를 SNK가 제공하고 제작은 세가가 하게 된다. 이점은 양쪽다 마찬가지이며 자사의 소프트 이미지를 흐리지 않기 위해서 메인 프로그래머는 이식시에 참가한다고 한다. 앞으로의 양사 관계가 상당히 주목된다. 그리고 더더욱 주목되는 것은 곧 등장할 사무라이 스피리츠 3인데 이것 역시 새턴으로 이식된다고 한다.

비디오 게임 특보 1



싸울아비 제 3탄 변신 출격

화이터즈 스워즈

- 기 종 : 아케이드
- 제작사 : SNK
- 국내 발매일 : 95년 11월 초순
- 장 르 : 대전 액션

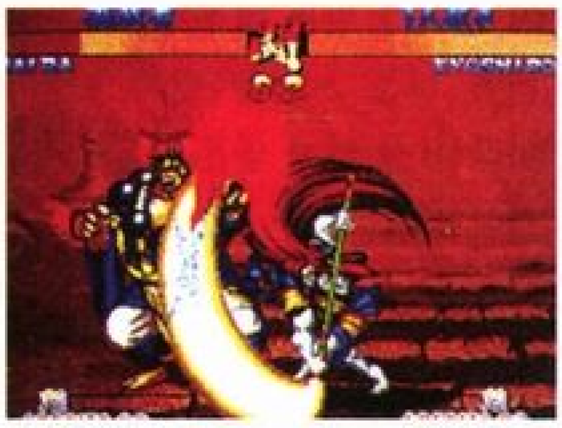
독특한 세계관과 검술 액션으로 대단한 인기를 모았던 「사무라이」시리즈의 제 3탄격인 게임이 등장했다. 이 게임은 무사들의 검투전이지만 이전의 게임에 비해 이미지면에서 한층 더 파워 업됐다. 「진 싸울아비 투혼」의 속편이라기보다는 외전적인 작품이라 할 수 있다

'대전 선택'과 '레벨 선택'을 설정

「화이터즈 스워즈」의 최대 특징은 시합 개시 전에 '대전 선택'과 '레벨 선택'이라는 두가지 선택을 할 수 있다는 것이다. 이에 따라 플레이어의 캐릭터 선택의 폭이 넓어져 초보자부터 상급자까지 자신의 레벨에 맞추어 즐길 수 있다.



●12명 캐릭터가 각각 특성이 다른 두가지 타입으로 나뉘였기 때문에 총 24명의 캐릭터 중 한명을 선택하자



●어쨌든 공격하는 것을 좋아하는 사람은 '검성'을, 초보자는 '검객'을 선택하면 가장 적당하다

대전 선택 '수라'와 '나찰'의 특성 주시

캐릭터를 선택하면 '대전 선택' 화면이 된다. 대전 선택과 캐릭터의 검을 결정하는 것으로 '수라'와 '나찰' 두 타입이 준비되어 있다. '수라'와 '나찰'은 각각 다른 특성을 갖고 있고 동일 캐릭터라도 선택한 검에 따라 사용할 수 있는 필살기가 다르며 연출조차 다르다. 기본적으로 '수라'가 전작인 「진 싸울아비 투혼」을 바탕으로 신필살기를 추가한 형태로 되어 있고 '나찰'은 전작까지의 기술을 무시하면서 '수라'와는 다른 특성의 캐릭터로 변경되었다. 알기 쉽도록 '다치바나'를 예를 들어 설명하면 '수라'의 '다치바나'는 공중전에 강하고 '나찰'의 '다치바나'는 지상전에 강하다고 할 수 있다. 또 '수라'의 '나코루루'는 전작품과 동일한 매(마마하하)를 데리고 있지만, '나찰'의 '나코루루'는 이번에 처음 등장하는 이리(시쿠루)를 데리고 있다는 차이도 있다.



●수라인가 나찰인가?
모습은 동일하여도 선택한 검에 의해 특성이 다른 캐릭터가 된다. 자신에 맞는 타입은 어떤 타입? 수라? 아니면 나찰?

레벨 선택 오토가드로 3단계 레벨 선택 가능

대전 선택에서 검을 결정하면 곧 '레벨 선택'화면이 된다. 여기에서는 '검성', '검호', '검객'의 3단계의 레벨이 준비되어 있다. '검성'은 스피드감과 스릴있는 싸움을 즐기기 위한 상급자에게 맞는 레벨이다. 분노 게이지가 가득 찬 상태에서 싸울 수 있으며 무기 던지기 필살기를 언제든지 사용할 수 있는 이점이 있다. 그러나 적의 공격을 방어할 수 없기 때문에 진정한 승부를 가릴 수 있다.

'검호'는 「진 싸울아비 투혼」과 같은 감각으로 싸울 수 있는 중급자 레벨이다. 적으로부터 데미지를 받을 때마다 분노게이지가 쌓여가는 점도 「진 싸울아비 투혼」와 같다. 그리고 '검객'은 초보자에게 알맞는 레벨로 맞춰져 있다. 적의 공격을 일정 회수에 한하여 자동적으로 가드해 주는 '오토가드' 기능이 있어 초보자도 안심하고 플레이 할 수 있다. 이 레벨 선택으로 자신에게 맞는 모드를 선택하면 보다 재미있게 게임을 즐길 수 있다.



●당신의 레벨은?
초보자는 '검객'을 선택하여 어떤 스타일의 게임인지를 알아보는 것이 가장 중요하다. '검호'는 「진 싸울아비 투혼」을 플레이해 본 사람에게 권하고 싶다. '검호'를 잘 익혀서 게임에 익숙해지면 무기던지기 필살기를 자유롭게 쓸 수 있으며 적의 공격을 가드할 수 없는 '검성'으로 진정한 검의 승부를...

주인공은 히아메 칸마루!

무차별하게 마을을 덮쳐 대량 살상을 저지르는 '귀신'이라고 불리는 남자가 있다. 어느날 그 귀신이 휘두른 검에 여자가 죽었을 때 팔에 안겨 있던 아기의 울음소리가 울려퍼지고 귀신은 등을 돌려 마을을 떠나 버린다. 그 이후 귀신은 마을을 덮치는 일이 없어졌지만 대신에 허리에 칼을 찬 사무라이를 노리기 시작했다. 그래서 뜻은 틀리지만 귀신 '임무월참홍랑'을 쓰러뜨려야만 하는 검사들이 움직이기 시작한다. 이것이 이번 작품의 스토리이다. '나코루루'나 '다치바나'가 등장하는 것으로 보아 「진 싸울아비 투혼」보다 이전 시대의 설정인 것같지만 아직은 불분명하다.



○오프닝 데모에 등장하는 것이 이 소년이다. 이번 작품의 주인공인 히아메 칸마루이다



○오프닝 데모의 귀신 임무월참홍랑. 이 녀석이 이번의 보스인가?



강하게 살아가는 떠돌이

패왕자

검 기술을 연마하는 여행 도중 '귀신'이 덮친 마을에서 살아 남은 아이와 만나 귀신을 물리치겠다는 약속을 한다. 그 아이가 귀신의 살상을 멈춘 아기가 성장한 모습이라는 것은 모르고 이번 작품에서는 스토리상의 주인공의 자리를 칸마루에게 빼앗긴 패왕자. 일격필살은 건재한 것인가?



삼라만상을 사랑하는 여자

나코루루

무녀로서 성장한 나코루루는 미세한 공기의 혼란을 느낀다. '귀신'의 이질적인 격투혼과 정신을 돕기 위해 보도 '치치우시'의 수호조 '마마하하'와 그녀를 지키는 이리 '시쿠루'와 함께 여행을 떠난다. 이번 작품에서는 선택한 검에 의해 데리고 있는 동물도 다르다





궁극적 아름다움의 탐구

센료 쿄시로

귀신이 사람을 칼로 자르는 것을 본 쿄시로는 그 귀신의 춤에 감격한다. 그리고 자신의 춤도 그 만큼 아름다워져야 겠다고 생각하고 춤을 완성시키기 위해 귀신과 싸울 것을 결심한다. 이번 편에서는 수라로서 공중전을 나찰로서 지상전을 특기로 하는 캐릭터가 되었다.

정의의 아메리칸 닌자

갈포드

애견 파피와 함께 싸우는 아메리칸 닌자. 여행 도중에 과거 귀신에게 습격당한 마을의 생존자와 만나 귀신 퇴치를 부탁받는다. 물론 정의를 위해서 싸우는 갈포드가 거절할 일은 없다. 이번 편에도 미국풍의 경쾌한 음악으로 스테이지를 메꿀 것인가?





산도 움직이는 괴력의 사나이

김웅재

어느날 니코틴과 큰 싸움을 하고 절을 떠나 귀신이 사람을 죽이는 것을 목격하게 된다. 그 후에 그는 귀신을 쓰러뜨리기로 결심을 한다. 검질에 따라 수라는 파워계 캐릭터로 변하고 나찰은 테크니컬 캐릭터로 변한다.



조용하고 예리한 검

다치바나 우쿄

우쿄의 유파. 심몽상일도류의 도장이 귀신의 표적이 되어 스승과 문하생들이 희생되었다. 오랜만에 도장을 방문한 우쿄는 쑥대밭이 된 도장을 보고 귀신을 찾아 여행을 떠난다. 우쿄도 쿄시로와 마찬가지로 수라로서 공중전을 나찰로서 지상전을 특징으로 하는 캐릭터가 되었다.

과거를 찾는 소년
히아메 칸마루

기억 상실증에 걸린 꼬마. 기억하고 있는 것은 날카로운 빛이 그려낸 섬광, 주색에 물들은 시야 그리고 마치 꿈과 같은 기술을 사용하는 귀신. 자신의 불확실한 기억에 의지하여 귀신이 자신의 과거를 찾아내기 위한 열쇠라고 생각하고 여행을 계속한다.





다정다감한 얼음의 정령
리무루루

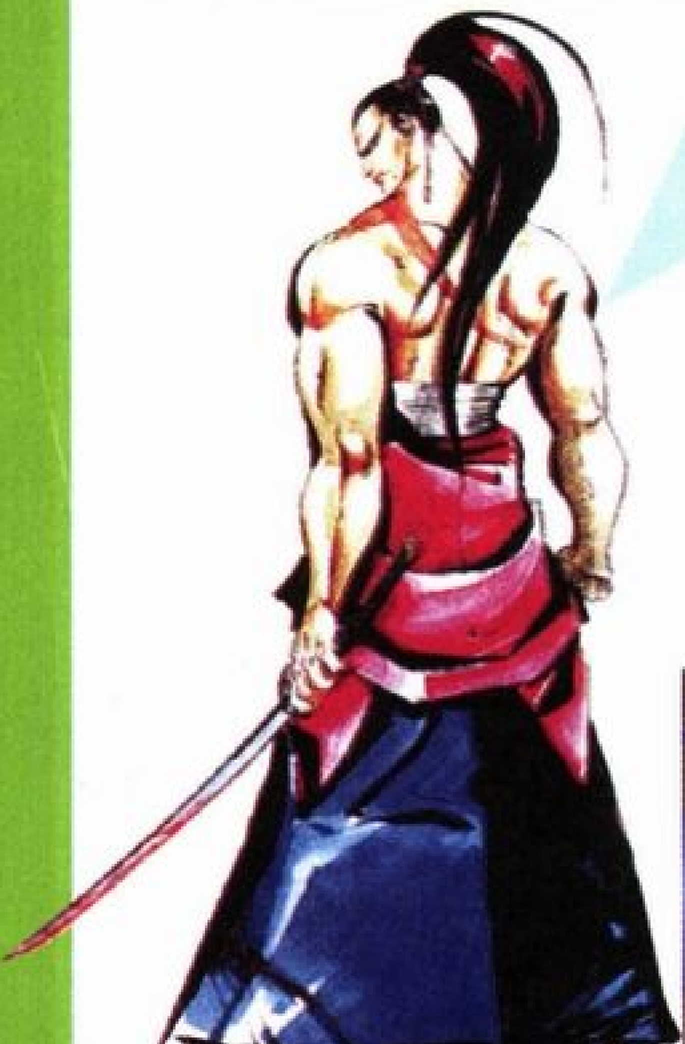
나코루루의 여동생. 무녀로서는 미숙하지만 자연을 혼란시키려하는 '아마쿠사'의 존재를 깨닫고 '아마쿠사'를 쓰러뜨리기 위해 여행을 떠난다. 언니와는 달리 동물을 데리고 있지 않는 리무르르는 얼음 정령의 힘을 빌려 적과 싸우는 것같다. 인기도 언니를 초월한다.





흉검
키바카미 겐쥬로

모든 일을 가장 간단하게 해결하는 방법은 검을 휘두르는 것이라고 생각하는 자. 이것은 귀신에게도 마찬가지였지만 역시 그의 목적은 패왕자를 죽이는 것이다. 겐쥬로의 검질은 다른 캐릭터와 달리 나찰이 「진 싸울아비 투혼」을 기초로 한 캐릭터로 되어 있다.





신과 악마에게 떨어진 아이
아마쿠사 시로 도키사다

스스로를 성스러운 육체로 승격시키기 위해 혼의 해방이라고 자처하는 대량 학살을 자행하고 있다. 그러던 중 귀신에 무한의 힘에 눈뜬 아마쿠사는 그 힘을 손에 넣기 위해 귀신을 죽이려고 한다. 시리즈 1탄의 최종 보스. 드디어 아마쿠사가 플레이어 캐릭터로 바뀌었다.





어둠에서 서식하는 그림자
핫토리 한조

이가 닌자군의 최강의 닌자. 수년전에 대량 살인을 범하고 많은 사무라이들을 죽였던 귀신의 존재에 대한 조사와 그 근원을 제거하라는 일을 맡게 된다. 그러나 한조는 귀신의 정체가 과거 자신이 알고 있던 사람이 아닐까 하는 느낌을 받는다. 어쨌든 깊은 관계가 있는 듯하다





사랑하는 사람을 위한 광기
쿠비키리 바사라

신캐릭터 바사라는 귀신이 저지른 무차별 학살로 인해서 가장 사랑하는 애인과 자신을 살해당한다. 그러나 애인이 살해당한 원한에 의해서 귀신에게 복수를 하기 위해 다시 살아났다. 복수를 위해서 되살아난 바사라는 쇠사슬이 달린 거대한 수리검을 무기로 싸운다.





신시스템의 추가로 다채로운 배틀이 가능!!

인기 대전게임의 속편은 언제나 신시스템이 다수 추가되어 있다. 이번에도 '방어 파괴'라는 것이 포인트이다. 들이받거나 잡아당기거나 해서 적의 가드 상태를 무효화하고 공격을 추가하는 것이다. 또 '기습공격'은 약간 점프해서 공격하는 기술로 하단 방어를 무너뜨릴 수가 있다. 그 밖에는 전작의 '무기파괴 필살기'가 '무기던지기 필살기'로 변경되었거나, '칼을 맞대고 대결'외에 새로운 '노려 보기'가 추가되어 있다. 또 '급소 찌르기'는 방법이 바뀌어 커멘드에 의해 언제라도 가능하게 되었다. 무기가 없는 상태는 동일 커멘드로 '진검 맨손잡기'가 된다.

최후의 아이템에 대해서

이번은 쿠로코와 히카쿠가 없어졌기 때문에 아이템은 상공에서 하락해 간다. 아이템은 2종류가 있고 고기를 먹으면 체력이 회복된다. 폭탄은 방어 할 수 없다. 가드 중에 폭탄에 접촉하면 방어 파괴와 동일한 상황이 되어 틈이 생긴다.



신시스템을 활용해서 전투를 유리하게 이끌자

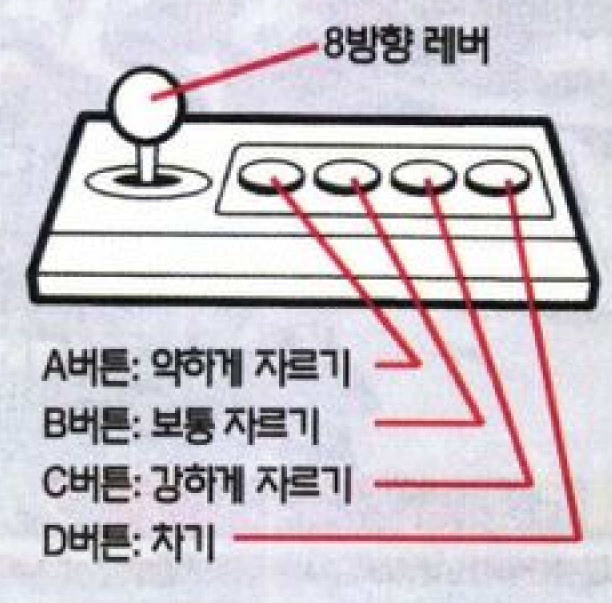




방어파괴



기본 조작



전작에서는 A,B버튼을 동시에 눌렀던 강하게 자르기가 이번에는 C버튼으로 변경되었다. 그리고 전작에서는 약, 중, 강 3단계였던 차기 공격이 D버튼으로 한종류만으로 되었다. 그 대신에 레버 방향과 D버튼과의 조작에 의해 견제 공격이나 하단 겨냥 공격 등 다채로운 발기술을 사용할 수 있게 되었다.

특수조작

AB 동시 누르기	뒤로 젖혀서 피하기(먼거리), 돌아서 들어가기 가까운 거리)
ABC 동시 누르기	분노 게이지 축적
→+BC 동시 누르기	기습 공격
→+C	방어파괴 (상대를 누른다)
←+C	방어파괴 (상대를 잡아 당기기)
→+D	하단 겨냥 공격 (선채로 방어 불가)
←+D	상단차기
↘+D	다리 후려치기(적을 쓰러뜨린다)
↙+D	견제 공격
←↙↓↘→	급속찌르기(무기 있음), 진검 맨손잡기(무기 없음)
→→	상대쪽으로 파고 들어가기 (대쉬)
←←	물러 나가기 (백 대쉬)

■돌아서 들어가기

적 가까이에서 A,B버튼을 동시에 누르면 '돌아서 들어가기'가 된다. 이것은 적의 공격을 사이드 스텝으로 피하면서 적의 배후로 돌아서 들어가는 동작이다. 이것은 「화이터즈 스워즈」에서 처음 등장하는 시스템이다. 현 시점에서는 이후에 기술을 정할 수 있을지는 알 수 없지만 급속 찌르기 때와 동일하게 빠른 기술이라면 가능하다고 예상된다. 돌아서 들어가기는 가드 방향이 순식간에 역으로 되기 때문에 상대의 반응에 따라 강력한 기술을 결정할 수 있을 지도 모른다.



■분노게이지 축적

전작에서는 적의 공격을 받으면 분노게이지가 상승. 그것이 이번에는 플레이어 임의 조작으로도 게이지를 상승시킬 수 있게 되었다. 방법은 「킹 오브 더 화이터즈」와 동일하고 A,B,C버튼을 계속 누르면 분노게이지가 상승한다. 이 분노게이지가 가득 차게 되면 평상보다 공격력이 UP되고 무기 던지기 공격 사용이 가능하다.

게이지 축적과 공격 회피가 가능

'파워 축적'과 '공격 회피' 이 두 시스템이 「화이터즈 스워즈」에 도입되었다. 파워 축적은 분노게이지 축적의 대응이다. 그리고 공격 회피는 적과의 사이에서 '뒤로 젖혀서 피하기'가 '돌아서 들어가기'로 자동적으로 변하였다.

이같이 명칭이나 특성은 어렌지되었지만 사용 방법은 「킹 오브 더 화이터즈」와 거의 동일하다.



분노게이지는 자신이 모아서 가득 차게 한 경우보다 적의 공격을 받아 가득하게 된 쪽이 공격력이 UP한다. 확실히 적에게 공격을 받은 쪽이 훨씬 더 화가 나지 않는가?



네오지오 최초의 본격 RPG 드디어 탄생

진설 사무라이 스피리츠 무사도열전

■ 기 종 : 네오지오 CD
■ 장 르 : 롤플레잉
■ 제작사 : SNK
■ 현지 발매일 : 96년 봄 발매 예정
■ 현지 발매가 : 가격 미정

네오지오 팬들이 너무도 오랫동안 기다렸던 네오지오 최초의 본격 RPG 「진설 사무라이 스피리츠 무사도열전」의 정보를 드디어 입수했다. 초기 선택할 수 있는 플레이 캐릭터는 하오마루, 나코루루, 갈포드, 우쿄, 겐쥬로, 챰챰 등 6명인 것으로 판명되었다. 챔프는 그 화려한 그래픽과 시나리오를 중심으로 이 게임의 개요를 공개하겠다.

사무라이의 스피리츠 세계를 RPG로 완전 구축!

강호 시대 중기에 사무라이들의 활약으로 알려진 인기 격투 게임 '사무라이 스피리츠'시리즈.

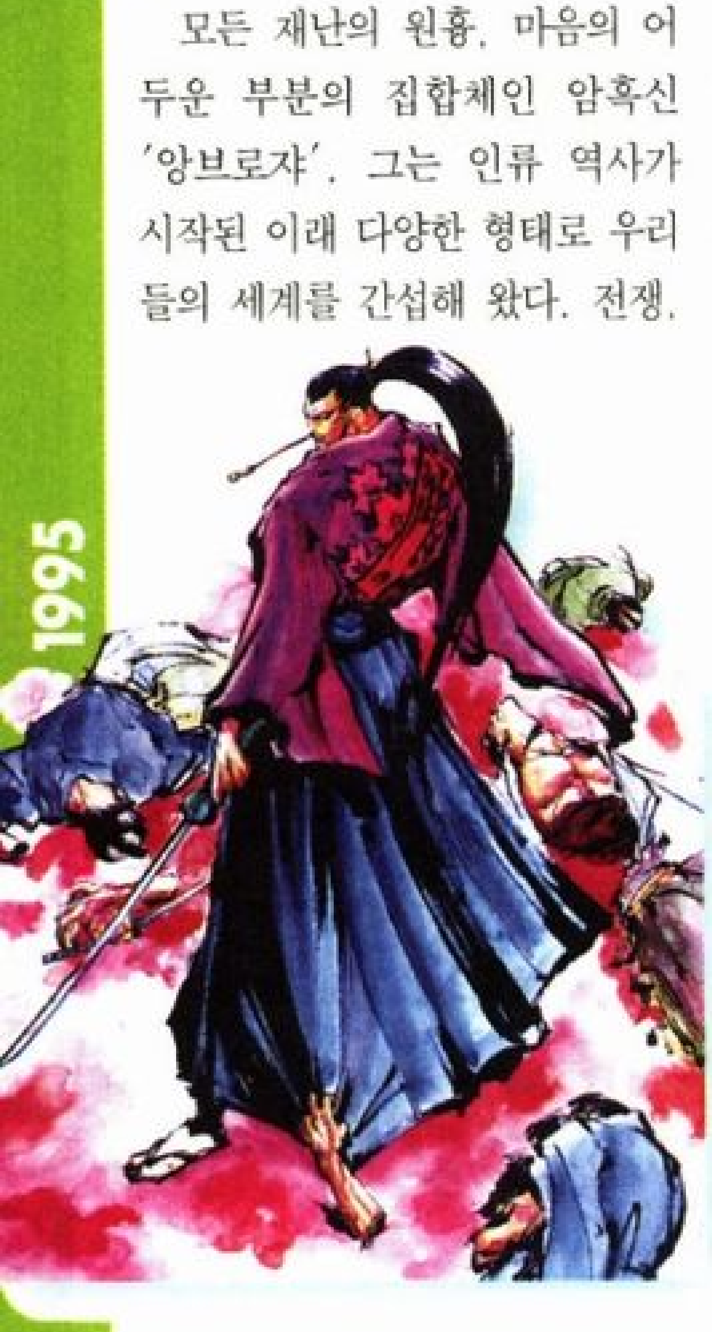
「진설 사무라이 스피리츠 무사도열전」은 격투 게임이라는 틀 속에서는 충분히 표현할 수 없었던 사무라이의 스피리츠 세계를 RPG라는 장르를 통해 구축하고 있다.

모든 재난의 원흉, 마음의 어두운 부분의 집합체인 암흑신 '앙브로쟈'. 그는 인류 역사가 시작된 이래 다양한 형태로 우리들의 세계를 간섭해 왔다. 전쟁, 대기근, 전염병... 그러나 이런 재앙은 '앙브로쟈'의 진짜 힘이 아니었다.

암흑신은 그 본래의 힘을 발휘하기 위해 이 세계에 구현화할 기회를 살피고 있었던 것이다. 사람들은 이런 재앙을 그저 수수방관할 수는 없었다. 이때 세계 각지에서 정의감에 불타는 사무라이들이 일어선다.

때는 서기 1788년, 강호 중기의 일이다. 이것은 이미 우리에게 알려진 '사무라이 스피리츠' 이야기의 첫머리인데 이 스토리에 따라서 선과 악의 싸움 그리고 싸울 운명에 처한 사무라이들의 만남과 성장을 중심으로 전개되는 것이 신작 「진설 사무라이 스피리츠 무사도열전」이다.

등장 인물도 사무라이 스피리츠 시리즈로 이미 알려진 캐릭터들이 거의 총 출연한다. 일본은 물론 유럽, 남미, 중국 그리고 시리즈와 관련이 있는 세계 각지를 무대로 하여 완전한 형태로 사무라이 스피리츠 월드를 구축해 간다.



자유로운 선택이 가능해진 3개의 시나리오

이 게임에는 3개의 시나리오가 준비되어 있다. 결국 3부로 구성되어 있다고 할 수 있다.

그 중에서 2개는 앞에서 서술한 '사무라이 스피리츠'와 '진 사무라이 스피리츠' 세계를 재현한 것으로 각각 '아마쿠사편(가칭)', '미즈키편(가칭)'이다. 또 다른 하나는 오리지널 RPG용 '쿄토편(가칭)'이다.



플레이어는 이 3가지 시나리오 중에서 어떤 것이든 마음에 드는 것을 플레이 할 수 있다. 게다가 시나리오마다 플레이 캐릭터를 바꿀 수도 있다. 이 3개의 시나리오에 의해 에피소드를 포함하여 격투 게임에서는 표현될 수 없었던 사무라이에 관한 모든 것을 알 수 있게 되었다.

스타트 선택은 6인의 캐릭터로부터

3개의 시나리오와 함께 게임이 시작될 때 선택할 수 있는 플레이 캐릭터는 하오마루, 나코루루, 갈포드, 우쿄, 겐쥬로, 챰챰 등 6명이다.

그리고 같이 여행할 파티 캐릭터도 시나리오에 따라서 다르지만 샤를로트, 리무루루, 쿄시로 등 여러 후보들 중에서 플레이어가 선택할 수 있도록 만들어졌다.

이전의 억측 기사를 기억하고 있을지 모르겠지만 플레이어 캐릭터 또는 적 캐릭터로 등장할 가능성이 75% 이상으로 짐작되었던 9명의 캐릭터 중에서 빠진



것은 야큐쥬베이와 나인 하르트·지가 등 2명 뿐이다.

그러나 플레이어 캐릭터 후보에도 들어있지 않았던 리무루루가 들어간 것에 대해서는 조금 의외이다. 더구나 적 캐릭터로 등장할 가능성이 45% 이하였던 미즈키와 등장할 가능성이 30% 이하라고 예측한 하토리진죠도 나오고 있다.

단 플레이 캐릭터에 따라서는 함정이 있는 사람이 있을지도 모르므로 (겐쥬로?) 아무쪼록 주의하기 바란다.

아마쿠사편(가칭)

플레이 캐릭터는 각자 관련있는 곳에서 스타트

먼저 패왕자, 나코루루, 우쿄, 갈포드, 겐쥬로, 참참 중에서 플레이어 캐릭터를 한명 선택한다.

각 캐릭터의 스타트 지점은 다음과 같이 패왕자와 겐쥬로는 비탄.고화원이다. 두사람이 수행하고 있는 곳에 아마쿠사가 등장. 패왕자 대 겐쥬로. 거기에 화충이 등장한다.

나코루루는 카무이코탄. 누이동생인 리무루루도 같이 있다. 그리고 우쿄는 강호, 늙은 학자와 만나는 곳에서 스타트한다.

갈포드는 월산. 복부반장과 진장 친자의 수행 장면에서 시작한다. 또 참참은 파렌케 스톤을 빼앗기는 곳인 그린 헬에서 출발한다.

그후 무대는 강호로 바뀐다. 유생십병위의 저택 등 강호 시내에서 정보를 수집한다. 사무라이 스피리츠 캐릭터들과 만나 그 중에서 2명의 파트너를 선택한다. 선택할 수 있는 파트너는 플레이 캐릭터에 따라 다르다.

그 후에는 일본 전국으로 전개되어 최후에는 마지막 보스 아마쿠사와 대결한다.

배틀 조작은 듀얼 커멘드 시스템



원래가 격투 게임이므로 격투 요소를 중시한 시스템이라고 굳이 말할 필요는 없다. 배틀 조작은 RPG에서 주로 채택하는 '커멘드 선택'인지 아니면 격투 액션에서 많이 채택하는 '커멘드 입력'인지를 선택할 수 있는 「듀얼 커멘드 시스템」을 채택하고 있다.

격투 장면이 어떻게 될까를 여러가지 방면에서 예측했었지만 실제로는 「듀얼 커멘드 시스템」이라고 하는 전혀 예측할 수 없었던 시스템을 채택하였다. 그렇기 때문에 격투 게임에 숙련된 사람도 또 그렇지 않은 사람도 모두 여유있게 배틀을 만끽할 것임에 틀림없다.

대용량에 따른 화려한 그래픽!!

화면 사진을 보면 알 수 있을 것이라고 생각하지만 NEOGEO CD의 대용량 RAM을 최대한으로 활용한 화려한 그래픽도 이 게임의 매력 중 한가지이다.

특히 전투 장면의 박력은 상당하다! 게다가 종래의 RPG보다 모습이 커진 캐릭터 덕분에 (RPG 특유의 작은 캐릭터이기 때문에 방법이 없다고 생각했던 사람들에게는 낭보!) 격투 게임에 길들여진 사무라이 스피리츠 팬들에게도 위화감은 전혀 없을 것이다. 뛰어난 그래픽은 NEO-GEO CD에서도 알 수 있었듯이 이 RPG도 예외는 아니라고 할 수 있다.





◐천우선 앞에 서서 무언가를 생각하고 있는 패왕자. 뒤에는 나코루루, 참참, 그리고 파쿠파쿠의 모습도 보인다



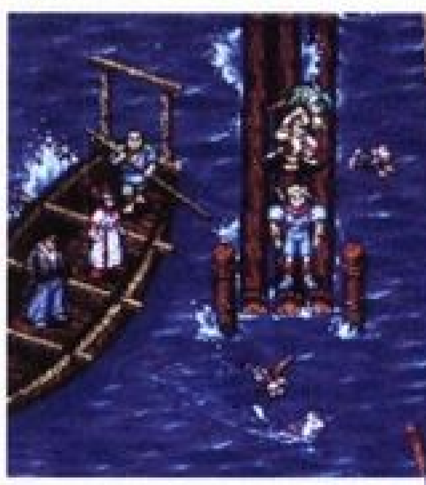
◐생활감이 넘치는 마을 앞을 지나고 있는 파티. 잘 보면 여기에도 가엘 군이



◐시장 앞에서. 파티는 없는 것 같지만 시장이라고 하면 역시 저 사람이 관계되어 있지 않을까?



◐천우선 갑판위에서 편안히 쉬고 있는 파티. 여전히 우쿄는 사과를 몸에 지니고 있다



◐작은 배와 뗏목 위에 있는 파티. 헤험치는 파피, 선회하는 마마하하, 뛰어다니는 파쿠파쿠



◐거룻배 위로 짐을 싣고 부리는 것을 바라보는 겐쥬로. 왜 웃옷을 벗은 채 여행을 하고 있을까? 뒤에는 가엘군의 모습도 보인다

미즈키편(가칭)

세계 각 나라를 돌아다니는 미즈키, 앙브로쟈와 결전

스타트는 아마쿠사편(가칭)과 마찬가지로 6명의 플레이어 캐릭터 선택으로 시작한다.

출운(出雲)에서 화충, 쥬베이와 직면한다. 플레이어 캐릭터는 이곳에서 파트너를 1명 선택한다. 각 플레이어 캐릭터를 선택할 수 있는 것은 아마쿠사편(가칭)과 같다.

●**패왕자** = 나코루루, 갈포드, 샤를로트, 리무루루, 우쿄, 쿄시로.

●**나코루루** = 패왕자, 갈포드, 우쿄, 참참, 샤르로트, 리무루루.

●**우쿄** = 패왕자, 나코루루, 겐쥬로, 갈포드, 샤를로트, 참참.

●**갈포드** = 패왕자, 나코루루, 참참, 샤를로트, 우쿄, 리무루루.

●**참참** = 패왕자, 나코루루, 갈포드, 샤를로트, 리무루루, 쿄시로.

단, 네쥬로는 파트너 선택이 없다.

일본 전국, 유럽, 남미, 중국을 돌아다니며 마지막에는 미즈키, 앙브로쟈와 결전한다.



○후지산을 배경으로 깍아내릴 듯한 절벽에 서 있는 파티. 우쿄, 샤를로트. 아니? 뒤에 있는 사람은 누구야?

쿄토편(가칭)

무사들이 자신의 마을을 지키는 RPG의 오리지널 시나리오

이 시나리오는 '진설 사무라이 스피리츠 무사도열전'의 오리지널 내용으로써 현시점에서 상세한 것은 수수께끼에 쌓여 있다.

스타트할 때의 플레이어 캐릭터 선택에 대해서는 다른 2가지와 똑같지만 스타트 지점은 불확실하다.

쿠로자와 감독의 7인의 무사는 아니지만 '마을을 지켜 주세요'라고 하는 부탁으로 이야기가 시작되는 것같다.

전반 스테이지에서는 전국에 흩어지는 동료를 찾고 또 후반 스테이지는 마을에서 굳게 버티며 농성전을 전개한다고 한다.

마을을 지키지 않으면 안된다고 하는 긴박한 상황 하에서의 전투는 스릴 만점이다.

또 한참 싸움을 벌이고 있을 때, 새로운 만남과 배신을 경험하고 수수께끼가 수수께끼를 부르는 등 긴장된 분위기가 스토리를 더욱 고조시킬 것이다.



○마을의 주택 사이를 지나가고 있는 일행. 강호 거리의 집들(?)과 참참이 상당히 어색한 느낌이 든다



○적과 인카운트(우연히 만남)되어 전투 화면으로 들어간다. 각자의 자세도 결정되어 있어 좋다!!



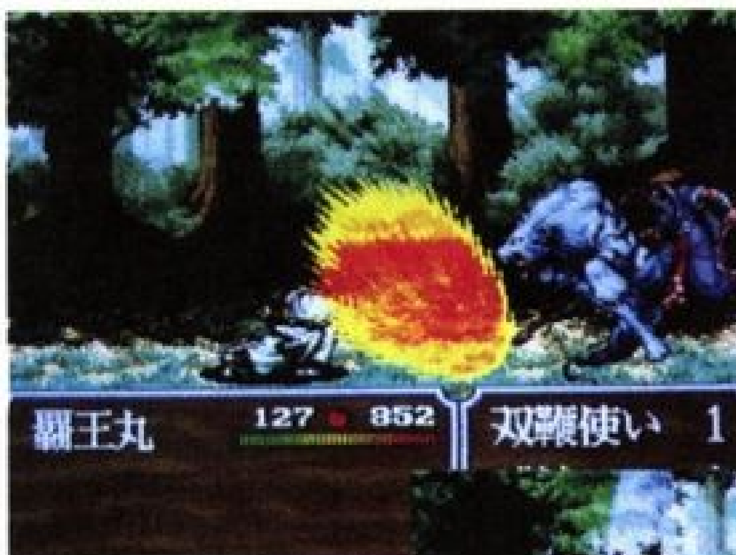
○적의 공격을 받는 갈포드. 화면 오른쪽 밑에는 선택 사항이 보인다. '특기'라고 하는 커멘드가 궁금하다



○'천마복멸(天魔覆滅)'을 사용하는 복부반장! 진 사무라이에서는 무기 파괴 기법이었지만 RPG에서는 어떤 방법으로?



○여러명의 적에게 공격당하고 있는 패왕자. 이것은 이쪽도 상대를 공격하고 있다는 말과 일맥 상통한다?



○패왕자의 천패처황참(川覇凄煌斬)이 작렬! 이거라도 먹어라!!라고 하는 목소리는 이번에도 있을까?



○손을 모으고 기도드리는 나코루루. 아무래도 패왕자에게 회복계의 깊은 뜻(마법?)을 사용하고 있는 것같다



○오라를 감고 초스피드로 돌진하는 파피. 진 사무라이 때와의 그래픽과는 다른 것같다

엔터테인먼트로서의 레이스 게임의 진보는 영원할 것인가?

모터 스포츠의 모방인 레이스 게임의 본질은?

우리는 「레이스 게임」을 통해서 평소 체험할 수 없는 고속 주행이나 앞지르기 경쟁을 위험부담없이 체험할 수 있다. 그러나 실제 모터 스포츠와 같은 느낌을 받는 것이 게임으로서의 「최고」는 아니다.

그렇기 때문에 레이스 게임은 게임으로서의 재미가 요구되고 모터 스포츠와는 별차원으로 존재하고 있다.

레이스 게임의 본질은 이하 2가지로 정의된다.

그 하나는 모터 스포츠가 갖는 재미의 일부를 증폭시키는 것이고 또 하나는 엔터테인먼트로서의 재미가 있다면 그것으로 충분하다는 극히 진부하고 흔한 연출인 것이다.

「파이널 랩」에서 「리지 레이서」, 「데이토나USA」까지의 레이스 게임

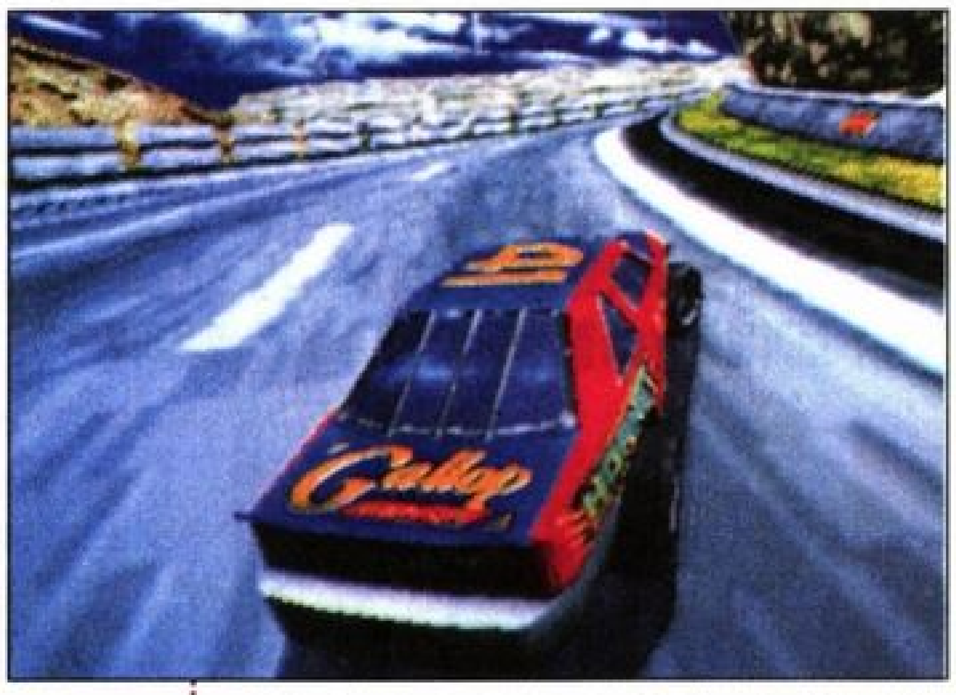
1987년에 데뷔한 「파이널 랩」는 상호 경쟁이 가능한 게임으로 등장하였다. 상위 머신의 견제가 추가되어 있는 등 레이스를 보다 재미있게 해주는 연출이 여러 부분에 걸쳐 추가되어 있다.

「위닝런」은 가정용 게임으로는 최초의 폴리곤 게임으로 게임은 타임 트라이얼에 주력했지만 난이도가 높아 도저히 손을 댈 수 없었다.

92년 2월 「버철레이싱(이하 VR)」의 등장은 레이스 게임의 귀착점을 많은 게임에게 예감시켰다. 물론 이것이 최종 목표는 아니지만 폴리곤 그래픽, 고도의 통신 시스템, 시점 변경, 실황 모니터 등 어느 면에서나 「VR」는 레이스 게임뿐만 아니라 비디오 게임의 정점에 서 있다.

그러나 진보는 끝나지 않는다.

「리지 레이서」와 「데이토나USA」의 데뷔는 거의 같은 시기이다. 게임 화면은 시각적으로 유사하고 이것들이 목표로 하고 있는 것은 동일한 것처럼 보인다. 그러나 실제로 플레이해 보면 각각 독자적인 것으로 되어 있다. 「리지 레이서」는 운전자 시점형 운전 시뮬레이터같은 화면 구성이다. 데이터의 표시는 최소한으로 클러치와 기어변환 조작을 능숙하게 할 수 있는 정보만을 표시하고 있다. 바꿔 말하자면 「리지 레이서」에서는 플레이어에게 이런 조작 기능들의 완벽한 숙지를 요구하고 있는 지도 모른다. 반대로 「데이토나USA」는 어떻게 재미있게 레이스를 할 수 있는가를 추구하는 것으로 「VR」과 같은 시점 전환과 레이더 표시가 특징적이다.



게임 기술의 리얼리티

「리지 레이서」나 「데이토나USA」의 리얼리티는 「VR」의 리얼리티에 비해서 높은 것인가?

필시 양자는 그다지 차이가 있는 것은 아니다. 경주용 자동차가 비경주용 자동차. 즉, 보통 차가 된 것은 F1붐의 쇠퇴가 아닌 차체의 폴리곤 수가 줄어들었기 때문이다. 경주용 자동차로 「데이토나USA」의 시스템을 달리면 움직임이 늦어지게 된다. 이들 비경주용 자동차 레이스 게임의 인기는 현재 그래픽 기술의 진기함에 있다.

머지않은 미래에 고도의 CPU와 메모리 등의 부품 가격 인하로 하드의 능력은 진보하고 폴리곤 수는 증가하여 거기에 붙이는 텍스처는 질감이 증가하여 공간 표현도 보다 현실적으로 된다. 요즘 시중에 나온 3배속 비디오 정도의 영상 퀄리티라면 자유로이 조작할 수 있게 될 것이다. 기술의 향상과 인간의 욕망에는 한계는 없는 것이다. 성능에 한계가 있는 가정용 게임머신의 경우 모든 소프트 메이커들은 같은 상황에서 싸워야만 한다. 차별화하기 위해서는 프로그램기술 이외의 수단을 사용해야 한다. 이것이 이미지에 의한 리얼리티이다. F1의 권리를 얻고 실제 이름과 그 시스템을 인용하는 것으로 이미지를 높이려고 하는 방법이다. 그러나 F1는 후지 텔레비전에 의해 널리 허가되어 버렸기 때문에, 곧 차별화 효용은 없어지게 되었다. 게다가 이 사용 제한이 상당히 엄격하다. 애써 권리를 얻어도 실명 선수를 사용할 수 없는 게임도 있다.

통신 기술의 응용은 레이스 게임의 미래를 좌우할 것이다.

가까운 장래 F1의 자동차에 장착하는 카메라 영상 레벨 그래픽이 플레이어의 조작에 의해 콘트롤 된다. 그러나 그래픽의 진보가 반드시 재미에 반영된다고는 할 수 없다. 그래픽의 진보는 레이스 게임의 가능성을 좌우하는 것이지 게임의 우열을 결정하는 것은 아니다. 그러면 앞으로의 게임이 지향해야만 하는 방향은 어떤 것일까?

진보의 방향성중 하나는 통신 기술의 응용이다. 한개의 점포 내를 대상으로 한 통신 게임이 아니고 좀더 넓고 대규모인 통신 시스템이 실현 가능하다면 레이스 게임은 보다 경기성이 풍부하게 될 것이다. 예를 들면 지방전이나 전국대회가 가까운 게임센터에서 리얼타임으로 진행될 수 있고 떨어진 장소에 있는 라이벌과 디스플레이를 통해서 레이스가 가능하다.

또한 통신 규격을 통일하면 다양한 메이커의 머신도 엔트리가 가능하다. 모터 스포츠의 모방인 레이스 게임이 독자적인 재미를 갖고 결국에는 모터 스포츠의 존재를 위협하고 있다는 것을 「데이토나USA」와 「리이지레이서」를 플레이하면서 어렴풋이 느끼고 있다.

게임 탐험대의 크로스 리뷰

여러분! 11월을 맞이하여 감기에 걸리지는 않으셨나요? 고열과 기침속에서 고생을 하면서도 신작 게임을 기다리는 우리의 겜 매니아들. 11월 최대의 이슈라면 뭐니뭐니 해도 버철 캅. PS에 붐은 오려나... 토기왕기가 버철 캅을 이길 수 있을까?

택틱스 오거



- 제작사 : 퀘스트
- 발매일 : 10월 6일
- 가격 : 11,400엔
- 기종 : SFC

송백정



새로 입사한 두마리의 햇병아리 기자들의 환영식 이후 챔프노래방에서 나오던 백정은 기습적인 세발 자전거를 피하려다 인분차에 스쳐 전치 5주의 전신상처를 입고 병원에 입원했으나 병문안을 온 챔프 게릴라들이 지나간 자리는... 한마디로 쑥대밭.

거의 2년간을 미뤄온 네오 RPG. 국내에서 많은 유저들이 발매일을 기다려 왔는데 기다린 만큼 그 완성도는 놀라울 정도이다. 특히 '높이' 개념에 충실하여 독특한 게임성을 중시한 게 가장 마음에 들었다. 전투 시스템 또한 만족할 만하다.

9

김또깡

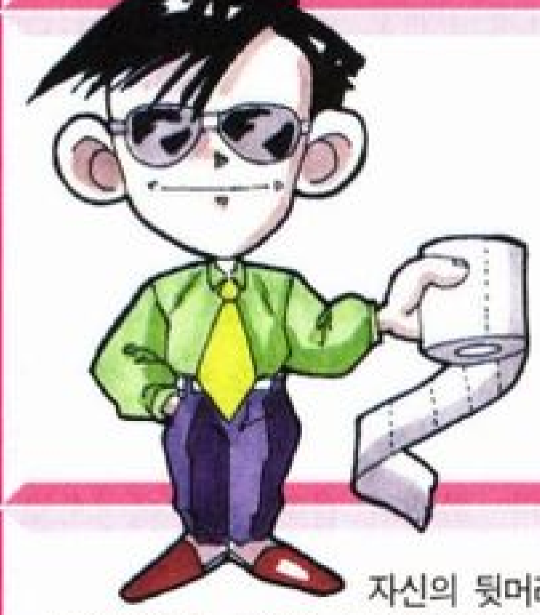


탐험대에서 떠난 이킹을 그리며 또깡은 오늘도 「킹 오브 화이터즈 '95」의 여성 캐릭터 '킹'을 선택해 게임을 하고 있었다. 「킹오파 '95」를 한번 시작하면 마지막 보스인 오메가 루갈까지 쓰러뜨리던 또깡은 어느날 「킹오파 '95」에서 손을 떼고 「버철캅」을 하기 시작했다. 그런데 왠지 또깡은 2스테이지의 마지막 보스가 등장하면 총은 쏘지 않고 비실비실 웃기만 하는 것이 아닌가! 또깡이 이킹을 그리워하다 드디어 미쳤을 것이라는 추측이 일고 있던 어느날 건슈팅 게임의 명수 '전조'는 이렇게 말했다. "2스테이지의 보스 이름이 'KING'이라구요!"

네오 RPG라는 새로운 장르로 탄생한 「택틱스 오거」. 94년말 초심회때부터 주목을 받기 시작한 이 게임이 드디어 발매됐다. 어쨌든 「택틱스 오거」의 최대 특징은 맵에 '높이'라는 개념이 있다는 것과 획기적인 '하프 리얼 타임' 시스템에 있다. 독자 여러분에게 이 시스템들을 충분히 활용해 게임을 즐기도록 권하고 싶다.

9

이인분



게임 탐험대에 조금 괴상망측한 이름의 명인이 나타났다. 그 이름은 '이인분'. 그 이름의 의미는 몸무게가 많이 나간다는 것인지 아니면 화장실과 관계된 것인지는 탐험대장인 송백정도 알지 못한다고... 그러나 그는 입사 첫날부터 화장실과 아주 친하게 지낸다고 한다. 왜 일까? 어쨌든 그는 앞으로 3DO 얼라이브 식당의 주방장으로 새롭고 참신한 메뉴로 챔프 독자들을 사로잡을 것이다. 앞으로 그의 꿈은 3DO식당과 M2호텔을 함께 운영하는 것이라고.

전작과 비교하여 시스템이나 설정 등에 큰 변화가 가해졌다. 이 중에서도 전투 시스템은 더욱 세분화되고 전투로의 매력이 높아졌다. 전작에서도 평판이 높았던 전투시스템이 이번에는 더욱더 파워업. 새로운 요소가 대폭적으로 추가되고 빈틈없는 조작이나 설정이 늘었다. 전투가 시작되기 전에는 승리조건이 표시된다. 조건은 경우에 따라서 다른 것이 매력이다.

7

고바위



자신의 뒷머리를 보존하기 위해서 사장님과의 담판을 선언한 고바위! 쌀쌀한 초겨울의 저녁, 김모락 삼계면을 먹으며 비화는 오고가기 시작했다. '삼손의 힘은 머리카락에서 나왔습니다. 저의 아이디어 역시 머리카락에서 나오죠. 그 증거는 재학시절 저의 성적증명서를 보시면 아시리라 믿습니다.' 이러한 대화를 밖에서 엿듣던 여러 명인들은 내기돈을 손에 꼭 쥐고 서로의 얼굴을 쳐다보며 사장님의 답변에 귀를 기울였다. 다음날, 게시판에는 이런 글이 붙어 있었다. '긴축재정에 의해 고바위의 머리를 깎겠음!?'

그렇게 기다리고 기다리던 퀘스트의 택틱스 오거. 이번에 마음에 들었던 점은 전작을 상회하는 사운드라 할 수 있다. 물론 그래픽도 파워 업! 시나리오에 충실해지기 위해서 노력한 흔적이 보이는 10월 최대의 게임이다. 아아~ 빨리 엔딩을 봐야지.

9

전조



최근 고민에 푹 빠진 전조.
과연 무엇일까? 알아본 결과 요즘 퇴근을 하고 오락실로 재빨리 뛰어가 버철화이터2를 한다는 것이였다. 그러나... 결과는 100% 패배. 어느날 아침 고개를 숙이고 시무룩한 표정으로 화장실로 달려가 문을 꼭 잠그고 하는 말이 '그녀석 꼭 없애버리고 말거야!'라고 작은 소리로 속삭이는 것이다. 과연 그 녀석이란 누구일까?....

예전부터 발매일을 미뤄왔던 네오RPG 게임. 발매일을 계속 미뤄왔던 만큼 더욱더 파워 업해서 발매되었다. 역시 기다려온 보람이 있었다. 웅장한 사운드와 환상적인 그래픽이 유저들의 마음에 길이 남을 게임이 될듯도 하다.

7

천지창조



- 제작사 : 에닉스
- 발매일 : 10월 20일
- 가격 : 11,800엔
- 기종 : SFC

액션성과 퍼즐 요소의 밸런스가 놀랄 만하다. 또한 그곳에만 만족하지 않고 시뮬레이션 요소도 추가한 에닉스에게 고마움을 느끼고 싶다. 초반에는 적과 전투하는 것보다도 수수께끼 풀이에 몰두한다는 상당히 머리를 쓰는 타입. **8**

여러 버튼의 조작에 의한 반복적인 기술을 구사해서 적을 쓰러뜨리는 액션을 중시한 롤플레잉 게임이다. 액션성이 뛰어난 전투가 볼 만한 게임이지만 수수께끼 해독이나 시뮬레이션적인 요소도 가미했다. 던전이 넓어져서 여러가지로 아이디어를 짜내지 않으면 풀 수 없는 수수께끼가 있기 때문에 초보자들은 신중하게 게임을 진행해야 할 필요가 있다. **8**

SFC용 액션 RPG. 거대한 스케일이 마음에 든다. 지구 위뿐만 아니라 지하 세계의 여행을 통해 지구의 역사를 만든다. 스스로 비행기 등의 여행 도구를 얻어 세계를 여행한다면 자기자신의 스케일도 커지지 않을까? **7**

에닉스가 드래곤 퀘스트VI의 발매전에 선보이는 천지창조. 세계의 시작을 무대로 주인공은 신화시대의 역사적 인물이 된다. 호오... 생각만 해도 가슴이 설레이는군. 그러나 최근의 에닉스는 지나치게 실망감을 안겨주고 있어서 이거... 하지만 한번 믿어볼까? **7**

드래곤 퀘스트 시리즈 이래 에닉스가 또한번 게임의 신화를 창조한다. 그 이름 바로 천지창조. 에닉스만의 독특한 그래픽과 사운드로 또다시 유저들의 마음을 사로 잡는다. **8**

페다 엠블렘 오브 저스티스



- 제작사 : 아노만
- 발매일 : 10월 26일
- 가격 : 5,800엔
- 기종 : SS/PS

다수의 캐릭터가 난무하는 썩 마음에 들지 않는 게임. 이전 슈퍼컴보이로 등장했을 때는 거들떠 보지 않았는데 이번에 새턴과 플레이 스테이션으로 등장하여 조금은 관심을 가졌지만 역시 속도문제 때문에 마음에 들지 않는다. 내가 이 게임을 계속하면 자살하고 말지... **5**

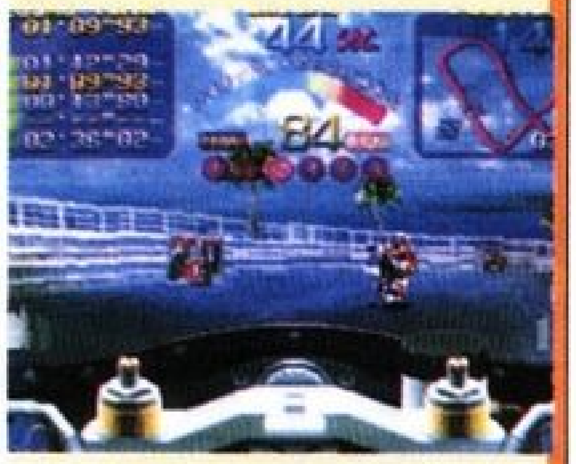
94년 발매된 시뮬레이션RPG「페다」가 장대한 세계관과 개성적인 캐릭터들의 치밀한 구성이나 스토리가 PS와 SS에 그대로 이식됐다. 또 게임의 아기자기한 흥미로움까지도 차세대기의 기능에 알맞게 완전 이식됐다. 그리고 정말 볼만한 부분은 오프닝 화면과 엔딩 화면이 애니메이션 무비로 화려하게 처리됐다는 것이다. **7**

그 유명한 페다가 차세대기로 이식되었다는 것부터가 큰 관심거리. 새롭게 그려진 전투 애니메이션이나 이벤트 애니메이션이 여러분을 매료할 것임에 틀림없다. **8**

SFC의 페다가 PS와 SS로 등장했다. 후후후... 당연히 비주얼이 들어가 있으며 전투신도 애니메이션으로 처리되어 있다. 한가지 마음에 걸리는 것은 아직도 전투시의 공수패턴이 다른 게임에 비해서 느리다는 점이다. 물론 SFC보다는 빠르지만... 오리지널 캐릭터도 약간 추가되었기 때문에 페다를 즐기지 못한 유저라면 한번쯤 즐겨볼 만하다고 생각한다. **9**

슈퍼컴보이용으로 등장해 그다지 호응을 받지 못했으나 또 그 나름대로 색다른 맛이 있었던 게임. 이번에는 플레이스테이션용으로 새롭게 등장했다. 이번 플레이 스테이션용은 애니메이션을 삽입하여 게임을 즐기는 플레이어로 하여금 재미를 돋구어 준다. **8**

행온 GP'95



- 제작사 : 세가
- 발매일 : 10월 22일
- 가격 : 5,800엔
- 기종 : SS

옛날 오락실에서 수없이 100원을 날렸던 행온 게임이 드디어 안방에서도 즐기게 되었다. 특히 다른 점은 오토바이 모형을 타고 플레이하지 않아도 된다는 점, 폴리곤으로 처리되었다는 점, 그래픽이 뛰어나다는 점, 게임이 옛날보다 조금 쉬어진 느낌이 든다는 점인데 그래도 뽕가는 건 예나 지금이나 마찬가지. **7**

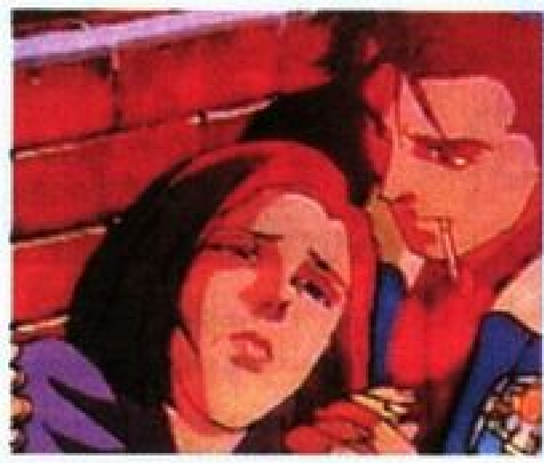
모형 오토바이에 올라타고 레이스를 즐기던 '행온'이라는 게임을 기억하는 사람이 있을 것이다. 80년대 오락실을 주름잡던 그 '행온'이 새턴으로 발매된다. 당시의 빈약한 그래픽과 단조로운 배경은 텍스처 매핑된 화려한 화면으로 바뀌었다. 어쨌든 당시의 행온에 비해 외형적으로 많은 변화가 있었지만 당시의 감동을 그다지 느낄 수는 없는 듯하다. **6**

화면 상에서 나마 폭주족이 된다는 것은 스트레스를 풀 수도 있어 즐거운 일이다. 그래서 근래에 들어 대전 격투 게임이나 스포츠 게임이 인기를 끌고 있는 것같다. 더구나 이번 행온GP'95는 실감나게 만들려고 노력했고 차종에 의해서 다소 성능도 다르다. 3가지 시점에 의해서 느껴지는 스피드 감은 정말 일품이다. **8**

과거 게임센터를 주름잡았던 바이크 경주 게임이 파워 업하여 새턴에 등장! 당연히 폴리곤으로 재탄생됐으며 시점 변경도 가능. 레이스 코스도 3종류로 늘었다. 미래의 폭주족을 지향하는 당신이라면 이 게임을 집에서 즐기는 것으로 위험한 짓은 그만두기를... **7**

마치 폭주족을 연상케하는 게임. 게임센터에 등장해 큰 인기를 얻은 행온을 다시 세가새턴으로 이식! 폴리곤을 사용해 마치 자신이 오토바이를 타고 질주하는 쾌감은 최고조에 달한다. 어쨌든 스피드감이 흘러 넘치는 게임이다. **9**

폴리스 너츠



- 제작사 : 코나미
- 발매일 : 9월 30일
- 가격 : 7,800엔
- 기종 : 3DO

앞으로의 게임은 이런식으로 제작되지 않을까라는 의구심이 점점 높아진다. 특히 애니메이션 처리된 부분들을 볼 때 정말 감탄의 감탄을 금할 수 없다. SF 사이버 펑크 게임은 이런 특징을 가지고 유저앞에 나타났다. 외국어를 모르는 나이어린 유저에게는 남의 집 떡같은 존재가치가 되지 않을까. **9**

코나미의 야심작 '폴리스 너츠'가 3DO로 발매됐다. 우주의 코로니 비욘드 코스트를 무대로 긴박한 SF폴리스 액션이 전개되는 이 게임은 '스내처'를 제작한 스탭진이 총력을 기울여 만든 인터랙티브 시네마로 침체에 빠진 3DO를 다시 부활시켜 줄 대작이라고 생각한다. **8**

미래의 가상 시나리오를 바탕으로 한 어드벤처 게임. 난이도나 시스템 면에서는 다소 떨어진다고는 하나 탄탄한 스토리 구성이나 아름다운 애니메이션 화면이 그것을 충분히 대신할 수 있다고 생각한다. 3DO 유저들의 기대를 저버리지 않을 정도의 게임이라고 여겨진다. 현대의 게임이라면 우선 애니메이션이나 사운드가 좋아야 하지 않을까? **9**

인류의 미래를 다룬 사이버 펑크 어드벤처. 스내처의 주역들이 다시모여 만들어낸 95년 최고의 어드벤처 게임이 바로 폴리스 너츠다. CD ROM2장의 방대한 용량으로 이제까지의 어떤 어드벤처보다도 독자여러분에게 먼저 추천하고 싶다. 음악 역시 긴장감 넘치며 약간의 두뇌 플레이와 뛰어난 순발력이 필요하다. **9**

코나미에서 스네쳐 이후로 거대한 어드벤처 게임이 등장했다. 그것이 바로 폴리스 너츠. 3DO로 등장한 폴리스 너츠는 CD 2장의 거대한 용량으로 유저들을 사로잡는다. 중간중간에 흘러오는 싸늘한 사운드는 온몸에 소름이 끼칠 정도이다. **7**

1995 GAME CHAMP TOP GAME RANKING

■조사 근거 : 월간 게임챔프 1995년 1월호~11월호 '탑 게임 랭킹' 코너의 순위(60%), 게임 매장의 판매 통계(20%), 동시발매 소프트(20%)를 참조로 산출. 외국 게임 차트는「더 슈퍼 패미컴」,「새턴 매거진」등 유명 외국 게임지의 순위 통계와 특파원의 조사를 근거로 작성.

1995년 챔프 독자 인기 TOP10

1



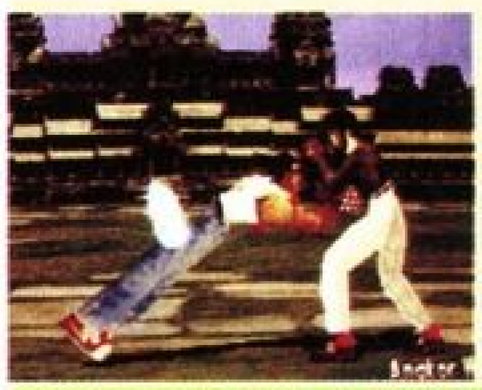
슈퍼 동키콩 컨트리
■SFC
■닌텐도
■액션
■12,500엔
■32M

2



버철 화이터2
■ARC
■세가
■대전액션

3



철권
■ARC
■남코
■대전액션

4



성검전설3
■SFC
■롤플레잉
■스퀘어
■11,400엔
■32M

5



제 4차 슈퍼 로보트 대전
■SFC
■반프레스토
■시뮬레이션
■14,300엔
■24M

6	더 킹 오브 파이터즈 '95	ARC	SNK	대전액션	—	—
7	크로노 트리거	SFC	스퀘어	롤플레잉	11,400엔	24M
8	프론트 미션	SFC	스퀘어	시뮬레이션	11,400엔	24M
9	스토리 오브 도어	MD	세가/삼성전자	액션 롤플레잉	69,900원	24M
10	철권2	ARC	남코	대전액션	—	—

1995년 챔프 독자 기대 소프트 TOP10

1



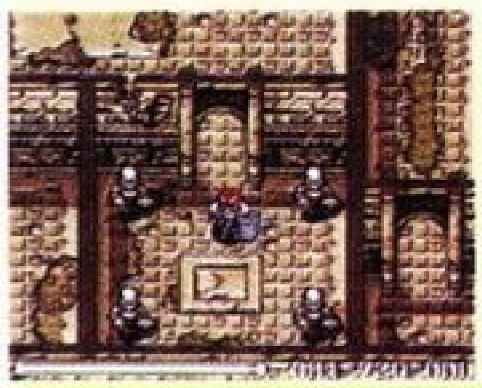
드래곤 퀘스트
■SFC
■롤플레잉
■에닉스
■가격 미정
■32M

2



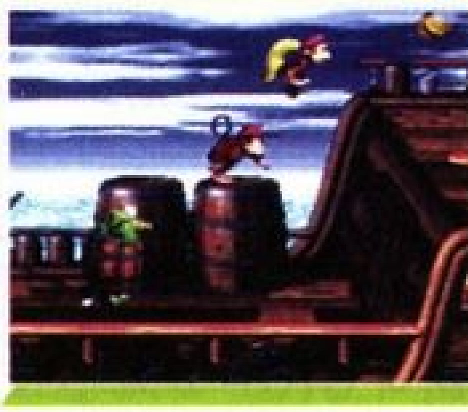
로맨싱 사가3
■SFC
■스퀘어
■롤플레잉
■가격 미정
■32M

3



이스5
■SFC
■액션RPG
■팔콤
■9,800엔
■용량 미정

4



슈퍼 동키콩 컨트리2
■SFC
■액션
■닌텐도
■가격 미정
■용량 미정

5



떠돌이 시렌
■SFC
■롤플레잉
■춘소프트
■가격 미정
■용량 미정

6	프론트 미션 건하자드	SFC	시뮬레이션	스퀘어	가격 미정	24M
7	마리오RPG	SFC	롤플레잉	닌텐도/스퀘어	가격 미정	32M
8	테일즈 오브 환타지아	SFC	롤플레잉	남코	가격 미정	48M
9	화이널 화이트 터프	SFC	액션	캡콤	가격 미정	24M
10	심시티 2000	SFC	시뮬레이션	이메지니어	가격 미정	용량 미정

1995년 일본 인기 게임 TOP 5

1 **크로노 트리거**
SFC/스퀘어/롤플레잉/11,400엔/32M

2 **슈퍼 동키콩 컨트리**
SFC/닌텐도/액션/9,800엔/32M

3 **프론트 미션**
SFC/스퀘어/시뮬레이션/11,400엔/24M

4 **요시 아일랜드**
SFC/닌텐도/액션/9,800엔 /16M

5 **실황 파워풀 프로야구2**
SFC/코나미/스포츠/9,980엔/20M

1995년 미국 인기 게임 TOP 5

1 **슈퍼 동키콩 컨트리**
슈퍼NES/미국 닌텐도/액션

2 **버철 화이터**
ARC/세가/대전액션

3 **소닉 & 너클즈**
제네시스/세가/액션

4 **어스왐 짐**
제네시스/세가/액션

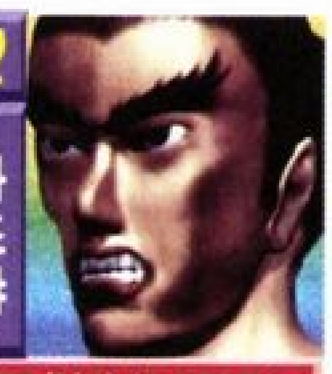
5 **모탈 컴배트2**
제네시스/어클레임/대전액션

1995년 베스트 캐릭터 TOP 10

1995년 '베스트 캐릭터 TOP 10' 순위는 게임챔프 95년 8월호부터 11월호 베스트 캐릭터 코너에 보낸 애독자 엽서를 합산하여 작성

1 아키라

SS/버철 화이터 (2,870통)

2 카즈야

PS/철권 (1,830통)

3 손오공

SFC/드래곤 볼Z (1,545통)

4 구사나기교

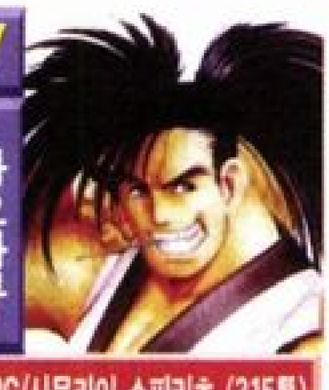
ARC/더 킹 오브 화이터즈'95 (1,046통)

5 크로노

SFC/크로노 트리거 (701통)

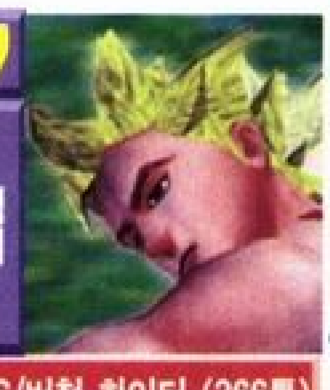
6 동키콩

SFC/슈퍼 동키콩 컨트리 (484통)

7 하오마루

ARC/사무라이 스피리츠 (315통)

8 아테나

ARC/더 킹 오브 화이터즈'95 (312통)

9 잭키

SS/버철 화이터 (266통)

10 헤이하치

PS/철권 (250통)

소닉, 마리오,
디디콩, 테리 보가드
카게...등등
기타 379통

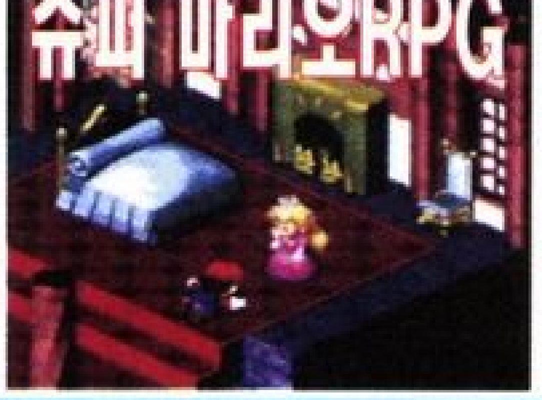


1995 최고의 주목 소프트



SFC/RPG/에닉스

새로운 시스템을 가지고 드디어 「드래곤 퀘스트VI」가 등장한다. 전작과는 달리 웅장한 사운드와 화려한 그래픽 그리고 환상적인 마법 등으로 유저들의 마음을 사로잡을 것이다. 크리스마스를 전후로 그 모습을 드러낼 예정인 「드래퀘VI」는 에닉스의 또 하나의 새로운 신화를 창조할 것이다.



SFC/액션RPG/닌텐도·스퀘어

게임계 최고의 스타 '마리오'가 RPG에 등장한다. 게임 개발이나 RPG라면 둘째가라도 서러워 할 닌텐도와 스퀘어가 공동 개발한다. 그래픽도 '슈퍼 동키콩 컨트리'에 사용된 고성능 컴퓨터를 사용해 캐릭터나 건물 그래픽에도 화려한 CG를 보여줄 것이다.

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!



애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 독자 인기 TOP10 순위와, 기대 소프트 TOP10 순위를 맞추시는 분 중 1명을 추첨하여 슈퍼컴보이 1대를 드리고 2명을 추첨하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다(마감은 매달 18일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 후 서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 「순위 알아맞추기」 담당자 앞으로 보내주세요

※ 11월호 정답자 발표는 별책부록의 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

사 과 문

아래 본인은 현대전자에서 정품으로 생산,
판매하고 있는 가정용 비디오 게임기 S/W의 불법
반입, (요시 아일랜드)을
유통시킴으로서 저작권법 및 상표법을
침해하였습니다.
건전한 유통질서 확립및 국산게임 S/W개발에 힘쓰고
있는 현대전자와 소비자 여러분께
유형, 무형의 막대한 경제적 손실을 입혔기에
지면을 통하여 정중히 사과드립니다.
향후에 재차 위와같은 불법행위가 재 적발될
경우에는 민 형사상 어떠한 제재조치도
감수할 것을 현대전자와 게임소비자 여러분께
지면을 통하여 약속 드립니다.

1995.10

위본인 게임채널
현대전자 및 게임소비자 제위

게임챔프
창간 3주년 기념 특대호



목차

송배정……지승사자
김또깡
허우진……아케이드 / 비디오 게임라인
고바위
박지연……차세대 게임라인
손수달
현주달……IBM PC 게임파워
이인분……3DO 얼라이브
전 조……객원기자

독자여러분 감사합니다!

게임챔프는 독자의 성원에 힘입어 벌써 창간 3주년을 맞이하였습니다. 그동안 가공할 만한 판매량을 기록하며 오직 신세대에게 즐거움을 주는 게임을 향해 뛰어왔습니다. 3주년을 맞이하는 동안 수많은 스탭진들이 바뀌었고, 불황을 맞이한 때가 있었습니다. 그럴 때면 항상 우리의 독자들은 격려의 눈빛 잊지 않으셨습니다. 앞으로도 이런 고마운 독자가 있는 한 게임챔프는 영원할 것이며 독자의 의견을 반드시 반영하는 잡지가 되도록 노력하겠습니다.

게임관련 업체께 감사드립니다!

항상 저희는 독단적인 힘으로 게임챔프를 만든다고 생각하지 않았습니다. 각 게임업체에서 도와주시는 부분들이 있었기에 가능했던 것입니다. 계속적으로 상승되는 지가, 기타 제작비, 저희 힘만으로는 불가능한 부분이었습니다. 창간 3주년을 계기로 더욱더 챔프독자를 생각하고 국내 게임업계를 생각하며 제작하는 게임챔프가 되겠습니다.

스텝진 여러분 고생많았습니다!

매달 챔프독자와 게임한국을 위해 야근과 철야도 불사하는 게임챔프 스텝진 여러분. 지면을 통해 감사드립니다. 짧은 제작기간, 가중되는 업무에도 게임챔프 하나만을 위해 깊은 인내심을 발휘했습니다. 특히 송배정의 왕짜증에도 아랑곳하지 않고 고생많았습니다. 앞으로도 더욱 알차고 재미있고 독자들이 만족하는 게임챔프를 위해 고생 더 합시다.





창간 선물 대잔치

챔프를 잡아라

게임업체에서 드리는 빵빵한 선물코너입니다. 자신이 응모하고 싶은 코너에 응모하여 푸짐한 선물을 받아가세요. 단 응모권은 1부분에만 지원가능합니다.'



새턴을 잡아라

삼성전자에서는 새턴 발매기념으로 챔프독자에게 새턴을 대대적 방출하기로 했습니다. 하지만 여러분의 민첩성만이 선물을 탈수 있습니다. 삼성블랙새턴의 정식 발매일과 가격은?

응모방법

삼성블랙 새턴의 마스코트를 그려 보내주세요. 정성껏 보내주시는 분중 13명을 선발하여 선물을 드립니다.

● **마감: 1995년 11월 20일**

● **상품** 1등 1명 삼성블랙새턴 및 소프트 1종　　2등 2명 삼성블랙새턴 소프트 1종씩
3등 5명 삼성블랙새턴 조이스틱 1개씩　　4등 10명 삼성 슈퍼알라딘보이 소프트 10개



플레이스테이션을 잡아라

아래 문제의 정답을 적어 오시는 분중 5명을 선발하여 플레이스테이션과 소프트를 드립니다.

● **문제: 최초로 발매된 플레이스테이션(일본 최초 발매)의 가격과 발매일, 그리고 하드웨어와 동시에 발매된 소프트 명을 적어보내주세요.**

● **마감: 1995년 11월 20일**

● **상품** 1등 1명' 플레이 스테이션 1대
2등 1명' 플레이 스테이션 소프트 1개
3등 1명' 플레이 스테이션 조이스틱 1개'



슈퍼 32X/IBM PC게임을 잡아라

게임챔프 창간 3주년 특별기사중 '게임챔프 발자취' 코너가 있습니다. 이 코너에서 1995년 12월 SFC용 집중공략은 무엇일까요?

정확히 적어오시는 분중 13명을 선발해 아래와 같은 선물을 드립니다.

● **문 제: 1994년 12월호 집중공략은**

● **마 감: 1995년 11월 20일**

● **상품:** 1등 1명 슈퍼 32X 게임기 1대　2등 2명 슈퍼 32X 소프트 1개씩
3등 10명 IBM PC 게임 소프트 1개씩

슈퍼컴보이를 잡아라



현대전자에서는 닌텐도의 64비트 하드웨어의 동시발매를 위하여 노력하고 있습니다. 미국은 '울트라64'라는 이름으로 발매에 최선을 다하고 있습니다. 게임의 왕국 일본에서도 물론 귀추의 주목이 되며 '닌텐도 64'로 이름을 확정, 소프트 라인업에 박차를 가하고 있는 상황입니다.

그런데 이 닌텐도 64의 콘트롤러 방식은 무슨 방식입니까?

총 5명을 선발해 아래와 같은 선물을 드립니다.

- **마 감: 1995년 11월 20일**
- **상 품** 1등 1명 현대 슈퍼컴보이 1대 + 소프트 1대
  2등 2명 현대 슈퍼컴보이 소프트 2개씩
  3등 3명 현대 슈퍼컴보이 소프트 1개씩

■ 주의사항 위의 선물대잔치는 응모권이 반드시 있어야 하며 한코너에만 응모할 수 있습니다.
또한 보내실 곳은 전부 아래와 같습니다.
보낼곳: 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 창간 선물 대잔치 담당자 앞
발표: 발표는 공히 1995년 12월 5일에 발행하는 게임챔프 1996년 1월호

챔프 이벤트

초대합니다!

1년에 한번 개최되는 '초심회'. 이 게임 이벤트는 닌텐도를 비롯해 닌텐도 계열 소프트 하우스가 자사의 제작 소프트를 박람하는 것입니다. 금년에는 11월 25일부터 26일 양 이틀간 개최되도록 스케줄이 잡혀 있습니다.

챔프에서는 애독자 1명을 선발해 일본 현지 동행취재를 감행하기로 했습니다.

- **■ 선발방법: 챔프 애독자 엽서를 선착순으로 보내오는 분 중 1명을 선발**
- **■ 통보방법: 여권 소지, 미소지 관계로 전화로 통보**
- **■ 동행취재한 사진과 기사는 1996년 1월호에 게재됩니다.**

창간 3주년 스페셜 티켓 컬렉션

창간 3주년 기념호인 12월호부터 1996년 2월호까지 스페셜 티켓이 게재됩니다. 이 3개월간의 티켓을 빠짐없이 모아 오시는 분에 한해서 게임챔프에서 주최하는 최신게임 시연회에 초대합니다.

(시연회 예정 게임: 차세대 32비트, 아케이드, IBM PC 최신 게임, 16비트의 발매전 게임을 시연합니다)

- **■ 응모방법: 1996년 2월호까지를 모아서 보내주시면 됩니다.**
- **■ 보낼곳: 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층**
  월간 게임챔프 (스페셜티켓)
  담당자 앞
- **■ 발표: 게임챔프 1996년 3월호**

응모권 선물잔치





700-9661

미스터!! 최마빡을 찾아라!!

안녕하세요!!
장미와 게임을 사랑하는 미스터 최마빡입니다.
본 게임 정보에 이 최마빡이 살아 숨쉬고 있습니다.
어디에서 살아 숨쉬고 있느냐구요!!
어디긴 어디겠어요!! 본 정보에서지요!! 잠깐!!
많이 찾으면 찾을수록 유리해요!!



9661 유저만이 이 게임기를 타갈 수 있습니다.

상품

1등: 최마빡이 있는 곳을 다 찾으신 분... 1명!!
◆ 새턴, 플스, 3DO 등 차세대 게임기 중 하나 선택!!
2등: 최마빡이 있는 곳 5군데를 찾으신 분...2명
◆ 신세대의 필수품 삐삐 한 대
3등: 최마빡이 있는 곳 3군데를 찾으신 분... 3명
◆ 겨울에 가장 적합한 선물! 도서 상품권 한 장

◆ 마 감: 1995년 11월 20일까지
◆ 발 표: 게임챔프 95년 1월호
◆ 보낼 곳: 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 203호 "최마빡을 찾아라!" 담당자 앞
★ 50원 / 30초
★ 불건전 정보신고: 080 - 023 - 0113
★ 부산, 대구 지역도 시내요금 통화로 가능

여러분을 영향있는 「만화가」로 만들어 드립니다.

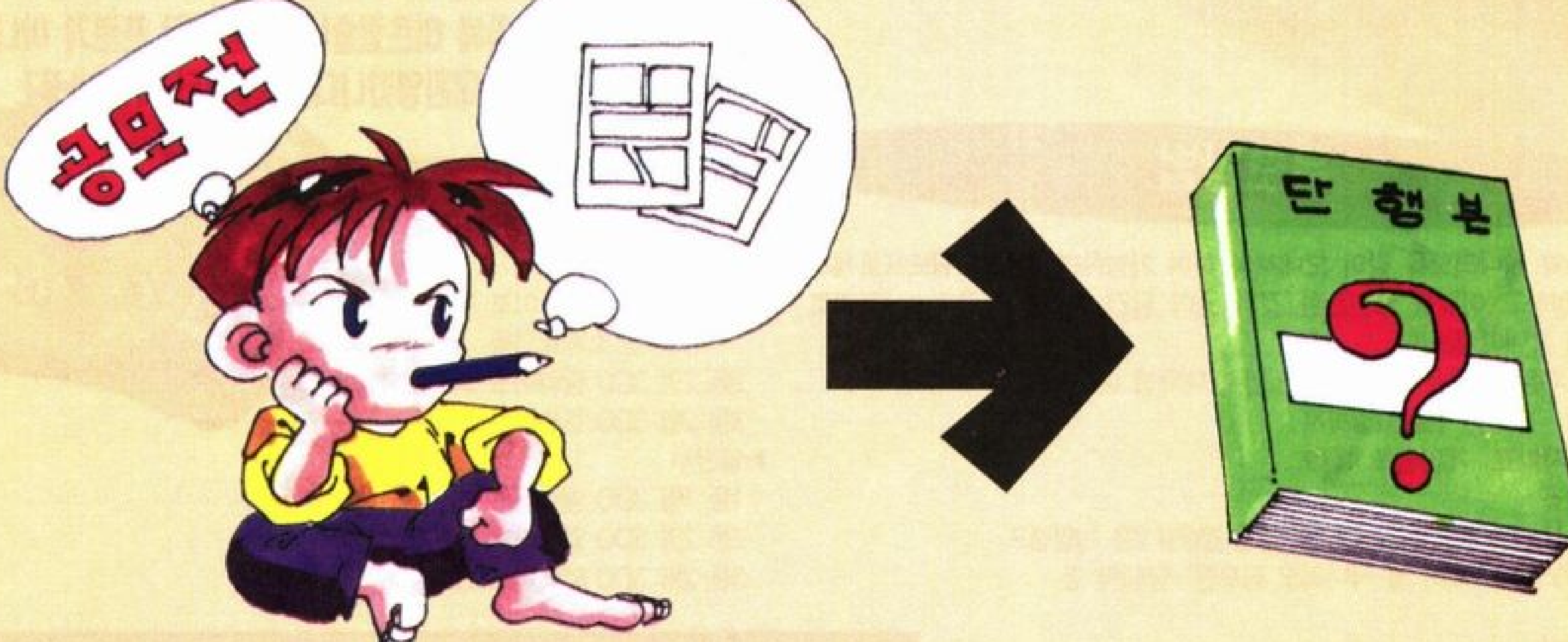
월간 게임챔프에서는 능력있고, 참신한 만화가를 모집하고 있습니다.
그간, 기존 만화가 등단의 문이 너무 높아 쉽사리 도전을 못해왔던 많은
예비 만화가 여러분!! 여러분에게 파격적인 제안을 하나 드리려 합니다.

최근 일본의 한 정보기관에서 조사한 바에 의하면, 10대 청소년에서 가장
각광받는 인기 직업의 1위가 만화가로 나타났습니다.

그러나.. 국내의 현실은 어떻습니까? 인기있는 만화가 몇 분을 제외하고는
만화지에 얼굴을 내밀기조차 참으로 어려운 것이 현실입니다.

그 꿈을 실현하려고 해도 국내 시장이 너무 좁아, 가슴을 앓고 있던
여러분의 꿈을 월간 게임챔프에서 실현해 드리겠습니다.

자신이 평소 그려 놓았던 만화작품을 이제 남앞에 내놔 평가를 받고싶은
분으나 도전을 할 의욕이 있으신 분은 다음을 참조하세요!!



- 소재: 제한없음
- 분량: A4용지 기준 200페이지 이상(시리즈도 가능)
- 마감: 1996년 1월 20일까지
- 발표: 게임챔프 96년 3월호
- 보낼 곳: 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 203호 "만화공모전!" 담당자 앞
- 기타: 1.용지는 어느 것이나 무방하고 컬러가 아니어도 가능함
  2.스토리가 어느 정도 구성되어 있는 작품이어야 함

◆ 선정된 작품은 단행본으로 출판(인지세 별도 지급)
◆ 접수된 작품은 반환이 안됩니다.



게임챔프 창간 3주년 기념

3DO 및 차세대 게임 기획서 및 시나리오 공모전

게임한국을 꿈꾸는 젊은 시나리오 작가 발굴을 위한 데뷔코너

안녕하십니까. 챔프를 열렬히 사랑해주시는 챔프독자 덕에 어느덧 창간 3주년이라는 위업을 이루었습니다. 그동안 게임업계를 둘러싼 갖가지 악성 루머, 광과민성 반응, 그리고 게임의 메카 용산의 동토화. 그런 게임발전의 저해요소가 난무하는 가운데도 게임챔프는 한국의 게임발전과 챔프독자를 위해 중추적 역할을 지켜왔습니다. 그런 모든 것들이 챔프를 사랑하는 독자 없이는 불가능했던 것이며 챔프는 그런 독자들을 위해 폭주하는 제작비를 아랑곳하지 않았습니다.

이제는 발전을 위해 맹돌진하는 게임세계와 챔프와 독자여러분이 있습니다.그리고 챔프는 단지 잡지로만 만족하지 않고 숨은 시나리오 작가를 발굴하기에 이르렀습니다. 능숙한 프로가 아니더라도 여러분의 아이디어를 대환영합니다. 자 지금부터 시작입니다.



응모방법

기획서와 시나리오를 같이 보내셔야 하며 가능하면 컴퓨터 워드프로세서로 작성하고 이것을 프린트한 것과 글이 담긴 디스켓을 〈*.hwp〉화일로 만들어 보내야 합니다.

▶**응모부분**: 초등부(초,중,고) 일반부(대학생 이상)

▶**마감**: 1996년 1월 30일까지

▶**당첨자발표**: 게임챔프 4월호

▶**보내곳**

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프

'3DO 게임기획서 및 시나리오 공모전' 담당자 앞

▶**시상**: 대상 1명 3DO 얼라이브 1대 소프트 5종

▶**초등부**

1등 1명 3DO 얼라이브 1대 및 소프트 1종

2등 2명 3DO 얼라이브 소프트 1종씩

3등 2명 3DO 콘트롤러 1개씩

▶**일반부**

1등 1명 3DO 얼라이브 게임기 1대

2등 2명 3DO 얼라이브 소프트 1종씩

3등 2명 3DO 얼라이브 콘트롤러 1개씩

주의

작품의 창작성에 많은 점수를 배당하며 다른 곳에서 유사 캐릭터나 유사한 스토리를 도용 또는 전제했다고 판단될 경우에는 당선이 불가능하며 당선되었다 하더라도 취소됩니다.

응모한 작품은 반환되지 않으며 입상된 작품에 대한 저작권, 2차적 재산권의 사용권 편집저작권의 권리는 (주) 제우미디어로 귀속됨을 알려드립니다.

보내시는 작품은 앞면에 응모권을 부착하시기 바랍니다. 부착하지 않은 작품은 실격으로 처리하오니 이점 양지하시기 바랍니다.

3DO 및 차세대 게임 기획서 및 게임시나리오 공모전

참가 신청서

참가부분:

장르:

이름:

주소:

제 목:

작성일자:

직 업:

(학생은 학교명 학년기입)

응모한 작품은 반환되지 않으며 입상된 작품에 대한 저작권, 2차적 재산권의 사용권 편집저작권의 권리는 (주)제우미디어로 귀속된다는 조건하에 작품을 응모합니다.

1996년 월 일

아래 점선부분을 칼로 잘 오려 기획서와 시나리오를 프린트한 겉표지 부분에 반드시 부착해주시기 바랍니다.

기획서 제작의 요령



어떠한 게임을 만들지 구상한다.

게임을 만들 때에는 기본적인 설계도면도 없이 집을 아무렇게나 지을 수 없듯이 게임에도 기본적인 설계도가 필요하다. 특히 만들고 싶은 게임이 다른 게임과 똑같다면 자신이 만드는 게임은 일단 개성이 없는 무의미한 게임이 될 요소가 크다. 그래서 게임을 만들기 전에 특징과 개성을 살려 재미있는 게임을 이런 식으로 만들겠다는 설계도가 필요하다.

먼저 설계도를 만들기 전에 자신이 어떤 게임을 만들것인지에 대해 구상한다.

장르의 결정

어떠한 장르의 게임을 만들지 결정한다. 장르는 대게 쏘아서 맞추는 슈팅게임과 이야기의 흐름에 따라 벌어지는 RPG게임, 이야기와 장면으로 구성된 어드벤처 게임, 버철화이터나 스트리트 화이터와 같은 대전격투게임, 마리오나 소닉과 같은 액션 게임이 있다.

그러나 차세대 게임의 구상은 이전의 16비트게임과는 달리 대용량을 사용할 수 있다는 장점이 있으므로 장르의 구애를 그다지 받지 않는다. 필요한 것은 개성과 재미이다. 또한 기종간의 차이가 그리 나지 않으므로 기종에 구분하여 기획을 세우지 않아도 된다.

다만 각 기종의 게임들을 살펴보고 기획자가 필요한 연출과 캐릭터의 표현 및 동작 등을 살펴보고 구상하는 것이 보다 효율적일 것이다.

하드웨어에 따른 구성

위에서도 설명했듯이 각 기종간의 차이는 그리 나지 않지만 기종간의 특수한 기능이 있다. 또한 대용량을 사용할 수 있지만 자칫하면 차세대 게임에서 불가능한 것을 이끌어낼지 모른다. 그래서 게임의 구상에는 하드웨어의 전문적인 지식이 필요하지만 이미 각 기종별로 나온 게임을 참고하여 각기종의 특색을 찾아 게임 구상에 필요한 요소를 구상한다.

게임의 설계도 - 기획서

기획서는 구상한 게임을 글자와 그림으로 확실하게 작성하여 일한 게임을 만든다는 적절한 테두리를 펴시하는 문서이다. 또한 제작자에게 게임을 구체화시킨 모습을 보여주는 중요한 역할을 지니고 있다.

게임은 제작자에게 많은 돈을 투자하게 하므로 상품으로서의 가치를 나타내어 제작자와 나아가서는 구매자의 흥미를 끌만한 요소를 갖춰 작성해야 한다. 대게 게임의 제목이나 화면의 구성 및 캐릭터의 설정과 동작, 시나리오 등의 각요소를 문서안에 포함시켜야 하고 이 게임을 제작한 동기와 게임의 특징 및 시장상황을 적어 이 게임은 제작할만한 게임이다라는 점을 보여주어야 한다.

기획서를 구성할 때의 필요한 부분

●**게임의 제목** - 게임의 얼굴이라고 할 수 있는 부분으로서 게임의 전반적인 내용의 함축적인 뜻을 담는 역할도 하고 있다.

●**게임에 대한 설명** - 이 게임을 만들게 된 대략적인 동기나 이유, 특징과 게임의 설정 부분을 대략적으로 적는다. 특히 게임이 어떠한 형식으로 구성되며 등장하는 인물과 장르, 화면의 디자인, 캐릭터 디자인, 음악 등 세세한 부분을 이렇게 한다라고 확실하게 묘사하여 보는 사람으로 하여금 납득할 수 있을 정도의 자료를 적어

넣어야 한다. 가장 중요한 시장조사나 게임에 대한 데이터의 경우 납득할만한 근거나 정확한 데이터와 발췌를 명확히 밝혀주어야 한다.

기획서를 작성할 때 주의할 점

기획서는 단지 글만을 나열하지 않는 것이 좋다. 게임의 이미지를 위해 캐릭터 디자인이나 화면구성, 배경 등의 그림을 직접적으로 기획서에 첨가하여 이 작품이 이미지를 보는 사람에게 전달하는 게 좋다. 게다가 기획서의 글이 너무 길어서는 안된다. 기획서는 이 게임의 특징과 이미지를 나타내는 내포하고 있는 하나의 전단 매체로서 너무 길면 보는 사람에게 흥미를 잃게 할 수 있으니 너무 길지 않은 범위에서 작성하는 것이 좋다.



시나리오 작성에 대해서

게임 시나리오는 영화 시나리오처럼 글과 대사 장면을 설정하는 것은 비슷하지만 그 외에도 더 첨가되어야 할 부분이 많다.

우선 이벤트의 우연성과 필연성, 장면설정, 인물의 상관관계 및 배경설정 등 게임의 전반적인 이미지와 배경을 설정하고 게임의 진행해 대해서 설정해주어여야 하는 대단히 중요한 부분이다.



시나리오가 가장 많은 역할을 담당하고 있는 것이 바로 RPG나 시뮬레이션 게임이라고 할 수 있다.

또한 좋은 시나리오를 쓰기 위해서는 자신이 상상하는 시나리오를 구체적으로 어떻게 묘사하는 것에 달려 있고 그에 필요한 부분을 공부하여 읽는 사람에게 이해와 공감이 갈 수 있도록 구성해야 한다.

시나리오의 골격과 이벤트

일단 육하원칙(언제, 어디서, 누가, 무엇을, 왜, 어떻게 했는가)을 기초로하여 도중에 벌어지는 이벤트의 우연성과 필요성을 제시하여 공감이 갈만한 시나리오를 작성한다.

시나리오를 구성할 때 주의할 점

시나리오는 읽는 사람을 공감시켜야 하고 나아가서는 감동을 줄 수 있어야 한다. 결과적으로 세련된 글솜씨를 필요로 하게 된다. 또한 시나리오의 진행에 있어 어떠한 자료와 현실적인 부분의 묘사에 있어서도 공부가 필요하다. 예를 들어 현대무기를 소재로 한 시뮬레이션 게임을 구성하려면 그에 따른 현대무기를 현실감있게 묘사하지 않으면 안된다. 오히려 가상의 상황에서 설정한 무기는 너무 허황된 탓에 읽는 사람으로 하여금 거부감을 줄 수 있기 때문이다. 즉 현대전에 대한 게임에는 그에 따른 현실무기에 대한 공부가 필요하다는 것이다.

우선 묘사할 세계에 대해서 충분히 공부한 다음 기본적인 부분을 구상한 다음, 이벤트와 복선 등의 요소와 대사를 생각하고 극적인 장면을 연출해본다.

창간 특집기사 2

창간 3주년 기념

게임챔프 발자취

92년 12월 창간호

집중공략
SFC/슈퍼 가차폰월드, SD 건담X, 소닉블러스트맨, 대전략 익스퍼트
MD/랜드 스토커즈, 소닉2, 삼국지3, 랑그리사
MD-CD/원더독
FC/문 크리스탈, 수호전, 랑펠로
PC-EN /코즈믹 환타지3

창간기념 스페셜 기획/게임 매니어의 행동 패턴

창간기념 특별취재/닌텐도 단독 인터뷰

93년 1월호

집중공략
SFC/아랑전설, 여신전생, 젤다의 전설, 슈퍼마리오 월드
MD/삼국지3, 소닉2

스페셜 기획
게임 디자이너가 되는 길

기획정보
1. 게임 액세서리 총집합
2. 어드벤처 게임의 향후 전망
3. 일본 게임 아카데미 시상식 현황

93년 2월호

집중공략
SFC/화이널 환타지5, 중장기병 발켄
MD/랜드 스토커즈
ARC/아랑전설2

스페셜 기획/500명에게 물어본 '92 인기 게임 총결산

기획정보
1. 스화2 비밀 데이타 공개
2. 일본에서 새로운 붐을 일으키는 「바코드 게임」

93년 3월호

집중공략
SFC/화이널 환타지5, 란마, 마리오 카트
MD/베어너클2, 미키와 도널드, 중장기병 레이노스
FC/열혈 격투전설, SD 건담 가차폰 전사5
ARC/골든액스, 아랑전설2

스페셜 기획
휴대용 게임기의 모든것

기획정보
1. 일본 92 게임 아카데미상 시상식
2. 소닉2 금단의 비법 대공개
3. 히트 게임 음악CD와 비디오 베스트 10

93년 4월호

집중공략
SFC/로맨싱 사가, 포퓰러스2, 혼두라 스피리츠3
MD/램파트, 유럽전선
FC/돗지탄평, 캡틴 쯔바사2
PC-EN/이상한 바다의 나디아
IBM/반지의 지배자 2, F-15 스트라이크 이글3
ARC/아랑전설2(초 필살기 공개)

스페셜 기획
패밀리 전국시대의 도래

기획정보
1. 드래곤볼 CF 제작 소개
2. 메가 CD 발매로 한국에 CD 게임 시대 개막

93년 5월호

집중공략
SFC/드래곤볼 초무투전, 매탈맥스, 스타폭스
MD/사신 드락소스, 마징사가
FC/이스3, 다운타운 열혈물어
IBM/ATAM

스페셜 기획/오락실 게임을 내방으로

기획정보/버추얼 리얼리티 가상현실 게임 대공개

93년 6월호

집중공략
SFC/캡틴 쯔바사4, 브레스 오브 화이어
FC/돗지탄평, 화이널 환타지3
MD/돌핀, 도라에몽, 우주거북선
IBM/코만치, 복수무정

스페셜 기획 /필승 힘내라 조이패드

기획정보
1. 슈퍼컴보이용 조이스틱 총집합
2. 삼성, 세가의 저가 신모델 전격 발표
3. 캐릭터 게임 철저 연구

93년 7월호

집중공략
SFC/화이널 화이트2, 용기병단 단잘, 캡틴 쯔바사4(핵심 필살기)
MD/아랑전설, 타이니툰의 모험
FC/화이어 엠블렘 회전
바이스타/에어종크
IBM/울티마7 서펜트 섬, NBA 농구

기획정보
1. 슈퍼컴보이 액션 게임 완전공개
2. 스퀘어사 밀착 취재

93년 8월호

집중공략
SFC/스화2 터보, 전설의 오우거 배틀, 실버사가2
MD/엑스렌자, 스노우 브라더스
FC/최강의 7인, 마이티 화이널 화이트
ARC/아랑전설2, 화이터즈 히스토리, 너클 헤드

스페셜 기획/고기능 게임기 CD-ROM 시대 활짝 개방

기획정보/아케이드용 「드래곤볼 Z」 마침내 등장

93년 9월호

집중공략
SFC/성검전설2, 슈퍼마리오 콜렉션, 제 3차 슈퍼로봇대전
MD/수퍼 시노비2, LHX 어택 쵸퍼
FC/드래곤 퀘스트4
ARC/세이브 축구, 사무라이 스피릿츠
IBM/페르시아의 왕자2

스페셜 기획/신나는 게임, 비디오로 여름방학 보내기

93년 10월호

집중공략
SFC/성검전설2, 소드월드
MD/로켓 나이트 어드벤처, 데저트 스트라이커
FC/드래곤볼 Z 외전, 천지를 먹다
PC-EN/랑그리사
ARC/아랑전설 스페셜, 머설 챔피온
IBM/월드 투어 테니스

초특급 신작/「슈퍼 스화2」 전격 출현

스페셜 기획/오락실에서 만날수 있는 모든 게임 총집합

93년 11월호

집중공략
SFC/수제전기, 알버트 오딧세이,



소닉 윙스
MD/스화2 플러스, 샤이닝 포스2
FC/별의 커비
ARC/기동전사 건담, 퍼니셔
IBM/플레쉬 백, 신디케이트

초특급 신작/「슈퍼스화」 완전공개

기획기사/슈퍼컴보이를 둘러싼 갖가지 의문점

93년 12월호

집중공략
SFC/란마 주묘단적 비보, 에스트 폴리스 전기, 톨네코의 모험
FC/록맨6, 아랑전설2
MD/3X3 EYES, 샤이닝 포스2
ARC/아랑전설 스페셜
IBM/대항해 시대2, 삼국지 무장쟁패, 아카니아 왕국

특보
1. 한국 프로야구 게임 일본에서 제작
2. 로맨싱 사가2 12월 10일 발매 결정

긴급속보
1. 드래곤 퀘스트1,2 12월 18일에 마침내 등장
2. 「드래곤볼Z 초무투전2」 쇼킹 정보 공개

94년 1월호

집중공략
SFC/이스4, 솔스티스2, 초시공 요새, 마크로스, 로맨싱 사가2, 드래곤 퀘스트1, 2, 한국 프로야구
MD/알라딘
ARC/퀴즈 퀘스천, 사무라이 에이스, 버철 화이터
IBM/인첸티아의 저주, 보디블로우

스페셜 기획/게임학원 수강생의 하루

이것이 알고싶다/베일에 싸인 슈퍼컴보이 CD-ROM 발매

94년 2월호

집중공략
SFC/드래곤볼 초무투전2
MD/환타지 스타, 동글이 퇴치 작전(뿌요뿌요)
PC-EN/이스4
ARC/호혈사 일족
IBM/윙커맨드 프라이 버티어, 레벨 어설트

기획기사
1. 오락실 문화 심층진단
2. 메가드라이브의 영광과 시련

기획정보/레이저 액티브의 모든 것을 밝힌다

이것이 알고싶다/공윤의 게임팩 심의, 침체인가 활성화인가?

94년 3월호

집중공략
SFC/가이아 환상기, 한국 프로야구
MD/환타지 스타
ARC/용호의 권2, 라이덴2
IBM/다크 썬, 해병 특공대

스페셜 기획/네오지오 안방 진입 준비완료

기획기사/게임에 등장하는 여성캐릭터

이것이 알고싶다/한국 애니메이션의 현주소

94년 4월호

집중공략
SFC/화이어 엠블렘, 마신전생
FC/월드 히어로즈2 프로
MD/소닉3
ARC/용호의 권2 (초 필살기)

스페셜 기획/게임팩, 알뜰쇼핑으로 정복하자

기획기사/지금 게임기는 세대교체중

이것이 알고싶다/국내 게임산업의 전반적 현황

94년 5월호

집중공략
SFC/화이널 환타지6, NBA 잼, 미스틱 퀘스트, 크레이 화이터
FC/메탈포스
MD/홀이와 뚱이2

기획기사/패밀리는 부활하는가?

94년 6월호

집중공략
SFC/화이널 환타지6, 슬램덩크
MD/베어너클3
FC/젤다의 전설2 (링크의 모험)

스페셜 기획/3차원 게임의 세계를 이해하자

이것이 알고싶다/아마게돈 게임 만화영화로 나온다

94년 7월호

집중공략
SFC/란마 초기난무, 쿠니오들의 만가, 쥬라기 공원
MD/정글 스트라이크
ARC/에일리언 대 프레데터, 득점왕2, 데이토나 USA, 톱 헌터

스페셜 기획/버철화이터와 격투게임의 변천사

94년 8월호

집중공략
SFC/SD건담 GX, 와일드 트랙스, 슈퍼 스트리트 화이터2
MD/슈퍼 스트리트 화이터2, 아랑전설2, 신창세기 라그나센티
ARC/왕중왕, 드래곤 마스터

이것이 알고싶다/한국 게임시장 현황

94년 9월호

집중공략
SFC/슬랩스틱, 정글북, 태권도
MD/신 창세기 라그나센티
ARC/다크 스토커즈

이것이 알고싶다/게임 제작사에 꽃피는 병역특례

특별기획/국내개발 16비트 게임소프트 공개

94년 10월호

집중공략
SFC/라이브 어 라이브, 초무투전3, 귀신강림전 오니
MD/타이니툰의 모험, 샤이닝 포스 CD

이것이 알고싶다/정품시장 잠식의 복병 「UFO」

94년 11월호

집중공략
ARC/링 오브더 디스트럭션, 건버드, 킹 오브 화이터즈 94, 호혈사 일족2
IBM/아라비안 나이트 2부, 요괴군단, 신비의 잉카 제국2, 타이 전투기, 승리의 V 1942, 이스2 스페셜

이것이 알고싶다/아마게돈 프로젝트, 멀티미디어 방식으로 용트림하다

94년 12월호

집중공략

ARC/엑스맨, 버철 화이터2, 진 싸울아비 투혼, 윙워, 건담 EX 리뷰, 버철 캅, 에어로 파이터즈 2, 아머드 워리어즈

IBM/테마파크, 천하무적, 삼국지 외전2, 사커키드

95년 1월호

집중공략

SFC/슈퍼 동키콩 컨트리, 월드축구 퍼팩트 일레븐, 메가 봄버맨

MD/스토리 오브 도어

IBM/로드런너, K-1 탱크, 이아스, 서프시티, 스트리트 화이터2, 지옥의 택시, 아웃 포스트, 삼국기, 버스시티 2000

특별기획

1. 버파, 데이토나 기법 대연구
2. 한국형 테마파크 발동 개시

흥미기획

1. 소닉, 제압할 캐릭터 없다
2. 영화 「스트리트 화이터」 제작현장을 가다
3. 액정 게임기를 두배로 즐기자

95년 2월호

집중공략

SFC/브레스 오브 화이어2, 슈퍼 동키콩 컨트리

IBM/둠2, 탄생, 우주전쟁, 테이크 백, 임꺽정

방학특선/94년 일본 게임업계 부분별 시상식 중계, 고성능 차세대기가 게임시장 판도 바꾼다

특별기획

1. 거대화되는 게임산업, 일관성 없는 이원 정책
2. 체험 「어뮤즈 21」
3. 차세대기 신호탄 쏘아올린 금성 얼라이브

95년 3월호

집중공략

SFC/프론트 미션, 듀얼 오브

IBM/녹정기, 언더어 킬링문, 아머드 피스트, 라이즈 오브 로봇, 전륜기병 자카토, 인터랩터, 초계 비행, 시스템 쇼크, 도깨비가 간다, 은하영웅 전설3 SP, 윙 커맨더 아마다

흥미기획/신세대는 멀티 게임 시스템으로 도전한다

95년 4월호

집중공략

SFC/프론트 미션

MD/리스타 더 슈팅스타, 샤이닝 포스

IBM/퍼스트 퀸 4, A열차로 달려라 4, 사이버 워, 원 머스트 폴, 하드볼4, 프린세스 드림, 노바스톰, 재즈잭 래빗, 윙코맨더3, 엑스타티카, 킹스퀘스트7, 트랜스포트 타이쿤

핫뉴스/3DO CD-I 사업 그룹 차원에서 밀어 부친다

기획기사

1. 이식한계에 고민하는 세가 차세대 전략
2. 닌텐도 위성 게임방송시대 기막

특별진단/변화하는 게임산업

95년 5월호

집중 공략

SFC/크노노 트리거

ARC/다크 스토커즈2, 더블 드래곤, 마하 브레이커즈

IBM/제노사이드2, 파워돌, 캡틴 캥, US네비 화이터, 영광의 비행단, 샤키, 플래시 트래픽, 심해의 영웅들, 매직카펫, 대항해시대2, 사이베리아, 마스터 오브 매직

특별진단/변화하는 남코의 캐릭터 전략

95년 6월호

집중공략

SFC/제 4차 슈퍼 로보트 대전

MD/서징오라

IBM/스카이 & 리카, 나스카 레이싱, 풍운천하, 제갈공명 와룡전, 알라딘, 홍길동전2, 다크포스, 레셀앤젤3, 워크 래프트, 천외검성록, 마린시티 2001, 최후의 바디블로우, 드래곤 로어, 릴렌트리스

6월호 특별부록/일석삼조 CD-ROM

특별진단/세가 게임은 진화할 수밖에 없다

95년 7월호

집중공략

SFC/슈퍼 봄버맨3, 버닝 히어로즈

ARC/골든액스 더 듀얼, 아랑전설3, 풍운 묵시록

IBM/하데스, 팬저 제네럴, 다크 썬2, 젠타의 기사, 탱크 코맨더, 뷰로 13

특보

1. 울트라 64 고기능 저가격 롬카트리지형으로 출격
2. 3DO사 64비트 「M2」로 기선 제압 성공
3. 워크 스테이션 사용으로 파워 업 등장한 「슈퍼 동키콩 컨트리2」

95년 8월호

집중공략

MD/라이트 크루세이더

ARC/스트리트 화이터 제로

IBM/신들의 망치, X-COM2, NBA 라이브 95, USS 타이콘데로가, 천사제국2, 정글스트라이크, 적벽대전, 무장쟁패2, 올망졸망 파라다이스

마감특보/게임계 평정 준비완료 아케이드용 철권2 등장

95년 9월호

집중공략

PS/아크더 래드

SS/리그로드 사가

SFC/데어 랑그리사

IBM/탱크군단, 메탈마린, 3X3 EYES 삼지안 변성, 디스크 월드, 프론트라인, 풀스로틀, 원조비사, 스페이스 에이스, 제기드 얼라이언스, 키란디아의 전설3, 배틀드롬

특별진단/울트라 64가 자부하는 「게임구도 확실히 바뀐다」

95년 10월호

집중공략

SS/샤이닝 위즈덤

SFC/요시 아일랜드, 성검전설3

IBM/로스트 에덴, 닥터 브레인3, 베리드 인 타임, 삼국지 영걸전, 플라이트 언리미티드, 리저널 파워

마감 뉴스/삼성 새턴 전격 공개

챔프 신기획/CG로 익히는 버파2 아키라의 여름

95년 11월호

집중공략

SS/월드 어드벤스드 대전략

SFC/성검전설3, 배틀 로보트 열전

PS/3X3 EYES 흡정공주

IBM/돌풍 스트라이커 95, 광개토대왕, 다크 세라핌, 메가맨 X, 오리온의 음모, 폭소 삼국지, 프라이멀 레이지, 아파치

특별 인터뷰

춘소프트 나까무라 코우이치 사장

프로필 ●1964년생
●대학2학년 대 지금의 「춘소프트」설립
●드래곤퀘스트 메인 프로그래머로 근무
●현재 「떠돌이 시렌」 제작완료



"떠돌이 시렌의 완성은 닌텐도 64 소프트 개발의 디딤돌 되었다"

프로그래머로서, 타고난 프로그래밍 센스의 보유자로서 인구에 회자되는 아직은 미혼의 젊은 게임의 개척자가 있다. 남들같았으면 오렌지족으로 젊음을 향유할 나이에 오직 게임에 승부를 건 그는 '게임은 살아있다'라고 자부할 수 있는 게임의 확실한 보증수표이다.

"어떤 인연을 만들려면 계기가 필요하다고 생각합니다. 그것이 애니메이터이든, 게임 크리에이터이든간에 가장 중요한 요소가 아닐까요. 저도 마찬가집니다. 저희 특별한 게임 센스를 신용한 것이 아니라 우연성이 가미된 일종의 계기가 지금의 '나까무라'로 성장시킨 것입니다"

어릴 적부터 단순한 게임매니어에서 현재의 굴지의 게임 제작가로 성장한 배경을 한마디로 짤라 말했다. 어떻게 보면 그의 짧은 해석은 가장 평범해 보이면서 마치 전쟁을 겪은 노병의 평범한 한마디에서 우러나오는 격란의 배경처럼 느껴지는 듯했다.

어릴적부터 게임을 좋아한 건 사실이지만 낚시부터 프라모델, 장기 등 자기의 흥미를 자극하는 것이면 그 어느것도 흘려보낼 수 없는 일종의 다취미자로서 성장했다. 하지만 그와는 반대로 컴퓨터와 관련된 것에는 그다지 취미는 없었다. 그렇게 어린 시설을 보내온 그에게 일대의 전환기가 찾아온다.

수학동호회라는 서클은 게임을 좋아하는 이들의 모임이였다. 그리고 그곳에서 접하게된 PC가 후에 막대한 수입을 초래하게 된 것이다.

"PC를 사용하게된 당초는 소수의 연산 프로그램을 짤 정도였는데 어느새 게임을 만들게 되었습니다. 게임제작이라고 하기 보다도 프로그램이 재미있었기 때문일지도 모릅니다" 하지만 이 때는 독창적인 아이디어로 게임을 만들기 보다 센스 넘치는 프로그램 기술로 리메이크물을 만드는데 뛰어난 소질을 보였다. 그리고 업계에 뛰어든 계기가 된 것이 83년에 에닉스가 주최한 '제 1회 게임 호비프로그래밍 콘테스트'였다.

드래퀘는 느낌이 오는 타이틀이였다

게임 타이틀은 「도아도아」였고 그 당시 나이는 18세였다. 물론 준우승에 그쳤지만 이 게임이 시장에 나오자 폭발적으로 팔려 100만엔 단위의 인지세가 품에 안겨졌다.

그후 수년을 지나 「도아도아」와 같은 액션 게임 「뉴트론」을 발표하고 액션 게임의 귀재라고 불렸다. 그리고 연속해서 액션 게임을 만들었는데 실제는 달랐다.

"미지의 분야인 RPG에 도전하고 싶었습니다" 그 당시 일본에서는 아직은 마이너스 요소가 강한 RPG이지만 구미에서는 이미 확고한 자리매김을 하고 있었다. 그 계기는 그가 평생을 두고도 기억에 남는 드래퀘를 완성시켰다.

「드래곤퀘스트」라면 게임유저가 가장 쉽게 떠올리는 인물이 호리이유지, 토리야마 아끼라, 스기야마코우이지의 3인일 것이다. 확실히 호리이유지 씨의 스토리, 토리야마 아끼라 씨의 코믹컬한 캐릭터 성, 스기야마 코우이찌 씨의 음악이 가장 먼저 생각난다. 하지만 이 요소로 히트작품이 탄생되지는 않는다. RPG 특유의 장시간 플레이를 지탱해주는 게임 밸런스와 조작성이 뛰어나지 않으면 대부분의 유저에게는 먹혀들어가지 않는다. 그리고 그것을 지탱해준 것이 나까무라 씨의 '프로그래밍 센스'의 존재였다.

사운드 노벨이 확실히 게임계를 잡는다

그후 나까무라 씨는 서서히 드래퀘에서 손을 떼고 자사 「춘소프트」의 오리지널 사운드 노벨 소프트 「弟切草(오토기리소우)」를 제작했다.

RPG에서 사운드 노벨로 인식을 바꾼 그의 프로그래밍 센스가 가장 잘 나타나 있는 부분이며 재능이라고도 할 수 있는 게임계의 업적이다. 그리고 12월 발매예정의 「떠돌이 시렌」을 마지막으로 이젠 16비트와의 인연을 끊는다. 하지만 그의 프로그래밍 센스는 「닌텐도 64」에서 다시 만난다는 희망으로도 벌써 배가 부르는 듯하다.

그는 사진촬영을 기꺼히 승낙하면서 챔프독자에게 춘소프트의 사장으로서, 게임 제작사로서 한마디를 던졌다.

"드래퀘부터 현재의 떠돌이 시렌까지 한국의 게이머들이 주신 사랑을 감사히 생각합니다. 기회가 있으면 일본어뿐만 아니라 한국어로 된 게임을 만들어 한국 게이머에게 선사하고 싶습니다. 항상 한국의 게이머, 더 나아가 세계의 게이머가 즐거워하는 게임을 만드는 것이 제 목표이자 생애의 전부입니다. 그리고 기회가 다시 주어진다면 한국에서 제 2차 강연회도 가질까 생각하고 있습니다. 저희 춘소프트를 사랑해주셔서 감사합니다"



챔프독자 차세대기 보유 현황 및 인식도 조사

'16비트 고수하면서 차세대 선호도 높아'

그동안의 국내 게임 시장은 슈퍼컴보이와 슈퍼 알라딘보이가 주류를 이룬 16비트기의 시장이었다고 해도 과언은 아니다. 그러나 94년 11월부터 발매하기 시작한 세가 새턴이 스타트하면서 그 여파는 상상을 초월할 정도로 16비트계를 강타했다. 이웃 일본의 가판점에는 연일 세일 공세를 펴는 것은 16비트였고 품귀현상을 보이는 것은 세가 새턴과 플레이스테이션이 주축이 된 차세대 소프트이다.

국내에서는 LG전자가 94년 12월에 3DO 얼라이브를 정식 발매했고 오는 11월에는 삼성에서 새턴이 정식으로 출시된다. 하지만 정식발매 전 게임 전문매장에서는 16비트기의 교환 신청이 쇄도하고 어느덧 유통의 80%는 차세대라는 공식이 서게 되었다.

이렇게 게임의 판도가 흐르고 있는 국내의 차세대기 보급율은 얼마나 될까. 또한 유저들은 차세대기의 성능을 어느 정도 이해하며 구입을 하는 것일까. 챔프는 차세대기가 국내에 정식으로 발매되기 전인 현재, 챔프 독자들의 차세대기 보유 현황을 95년 9월호부터 11 월호까지 3개월간의 앙케이트 조사를 통해 앞으로의 국내 게임 시장의 동향과 인식도를 조사해 보았다.

조사기간: 게임챔프 9월호부터 11월호까지의 애독자 엽서
조사대상: 게임챔프 독자
조사방법: 게임챔프 애독자 엽서 이용
조사수량: 9월부터 11월호까지의 애독자 엽서 5700장
(단 애독자 엽서는 동명일 경우는 제외했음)

'16비트기의 대두

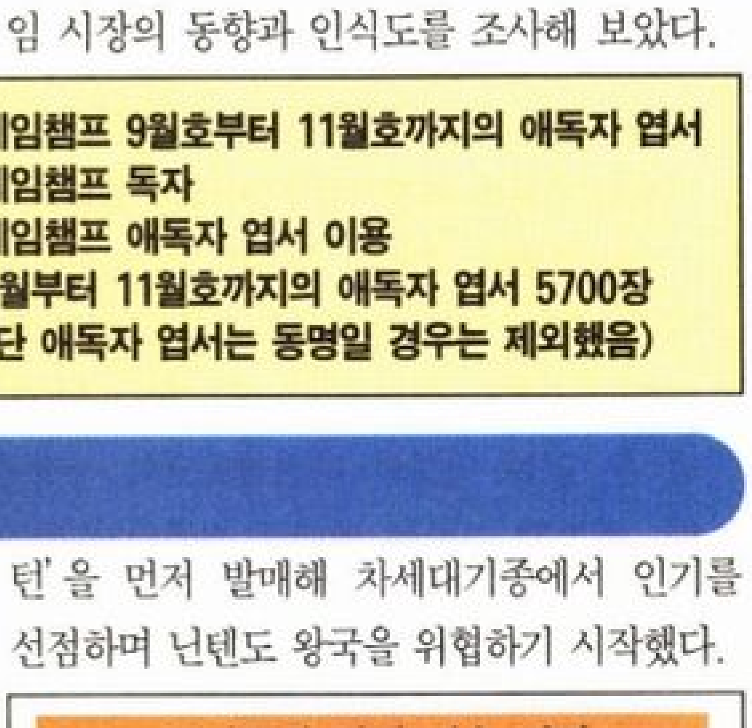
1988년 일본 세가에서 메가드라이브(이하 슈퍼 알라딘보이)라는 16비트 게임기가 최초로 발매되었고 1990년에 닌텐도에서 슈퍼패미컴(이하 슈퍼컴보이)이라는 16비트기가 발매되면서 16비트기의 양대 구도를 형성하기 시작했다. 그러나 뒤늦게 출발한 슈퍼컴보이은 2개월만에 60만대 이상을 판매하는 대인기를 모으기 시작하면서 게임계에서 닌텐도의 입지를 확고히 다지기 시작했다.

16비트 게임기는 세계에서 가장 많은 유저를 가진 게임기로 '슈퍼 알라딘보이'는 미국에서 '제네시스'가 '슈퍼NES'라는 이름으로 불리우는 '슈퍼컴보이'의 인기를 압도하고 있지만 모든 게임의 근원지라 할 수 있는 일본에서는 슈퍼컴보이의 인기를 따르지 못했다.

국내에서도 현대와 삼성이 슈퍼컴보이와 슈퍼 알라딘보이를 각각 도입해 유통시켰지만 일본과 마찬가지로 국내 게이머들에게도 슈퍼컴보이의 인기가 슈퍼 알라딘보이의 인기를 상회했다.

슈퍼 알라딘보이도 '소닉' 등 세가의 이미지 캐릭터를 부각시킨 게임을 많이 제작했지만 슈퍼컴보이의 인기를 따라잡기에는 역부족이었다.

세가는 그 타개책의 일환으로 16비트기에서는 닌텐도에게 뒤졌지만 32비트기인 '새턴'을 먼저 발매해 차세대기종에서 인기를 선점하며 닌텐도 왕국을 위협하기 시작했다.

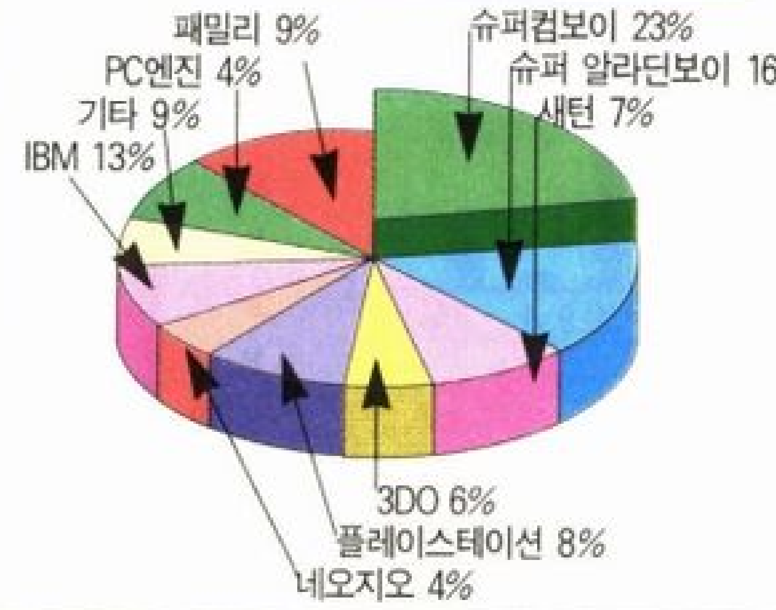


그러나 그동안 침묵으로 일관해 온 닌텐도도 '닌텐도64'라는 새로운 64비트 머신을 내년 봄 발매를 목표로 막바지 작업에 들어가 세가와 닌텐도의 대격돌은 차세대 기종에서도 이어질 전망이다.

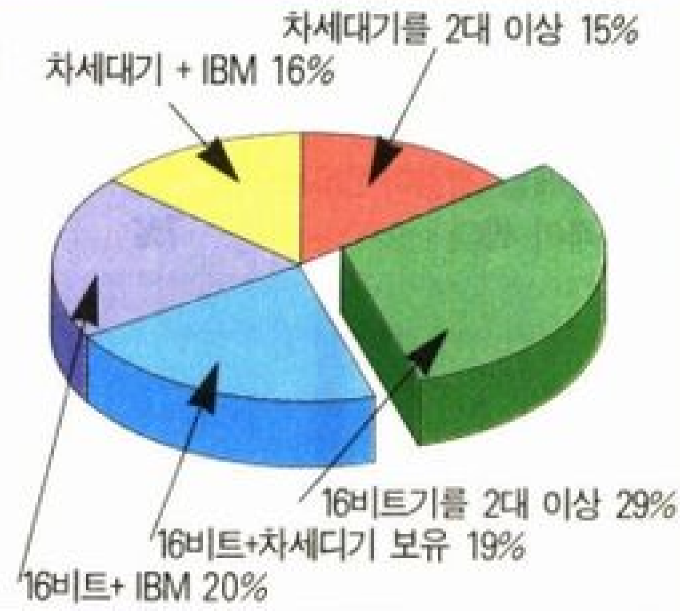
앞으로 얼마동안 16비트기가 인기를 모을 것으로 예상되느냐의 질문에 엽서를 보내온 챔프 독자들 중 38.8%의 독자가 차세대 기종에 우수한 소프트웨어들이 많이 출시될 것이라고 예상해 앞으로 1년 이내에 16비트기는 차세대기보다 인기가 떨어질 것이라고 대답했고, 최근 「성검전설3」, 「로맨싱 사가3」, 「슈퍼 동키콩 컨트리2」, 「마리오RPG」와 같은 대작들이 출시되면 앞으로 2년까지는 인기를 유지할 것이라고 39.6%의 독자가 대답했다.

한편 지속적으로 우수한 소프트가 개발이 되 16비트기는 영원히 인기를 모을 것이라고 대답한 독자도 15.2%나 있었다.

챔프독자 게임기 보유현황



2대 이상 보유현황

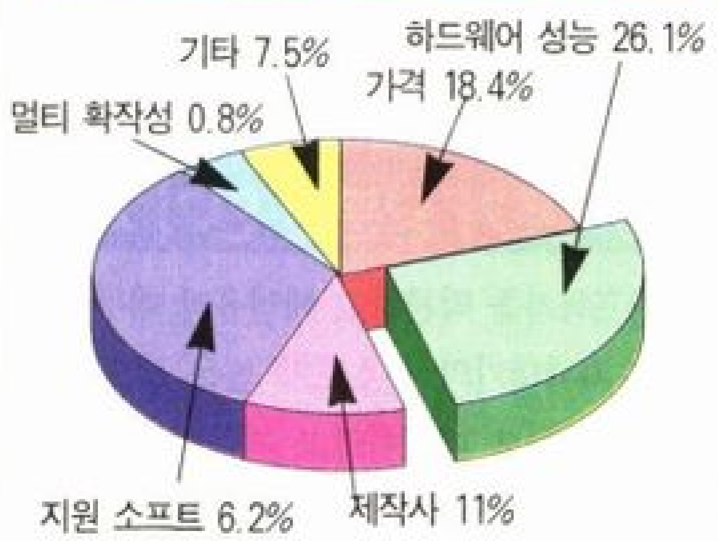


LG전자는 3DO 얼라이브를 게임기의 기능 이외에 음악CD나 비디오CD로도 활용할 수 있는 멀티미디어 기기의 기능을 부각시키는 광고 홍보 전략을 세워 TV광고 등 대대적인 광고 전략을 펼치고 기존의 오락실과는 다른 차원의 '3DO 플라자'를 체인화해 운영하는 등 차세대기의 새로운 이미지를 심는 데 총력을 기울였다. 그로 인해 챔프독자 중 6%에 해당하는 독자가 3DO 얼라이브를 보유하고 있었고 하드웨어를 사고 팔거나 하는 변동 사항은 없는 것으로 밝혀졌다. 한편 효자 소프트 「스화2 터보」 및 「객스」, 「피파축구」로 이어지는 라인으로 생기를 불어넣는 효과를 보기도 하였다.

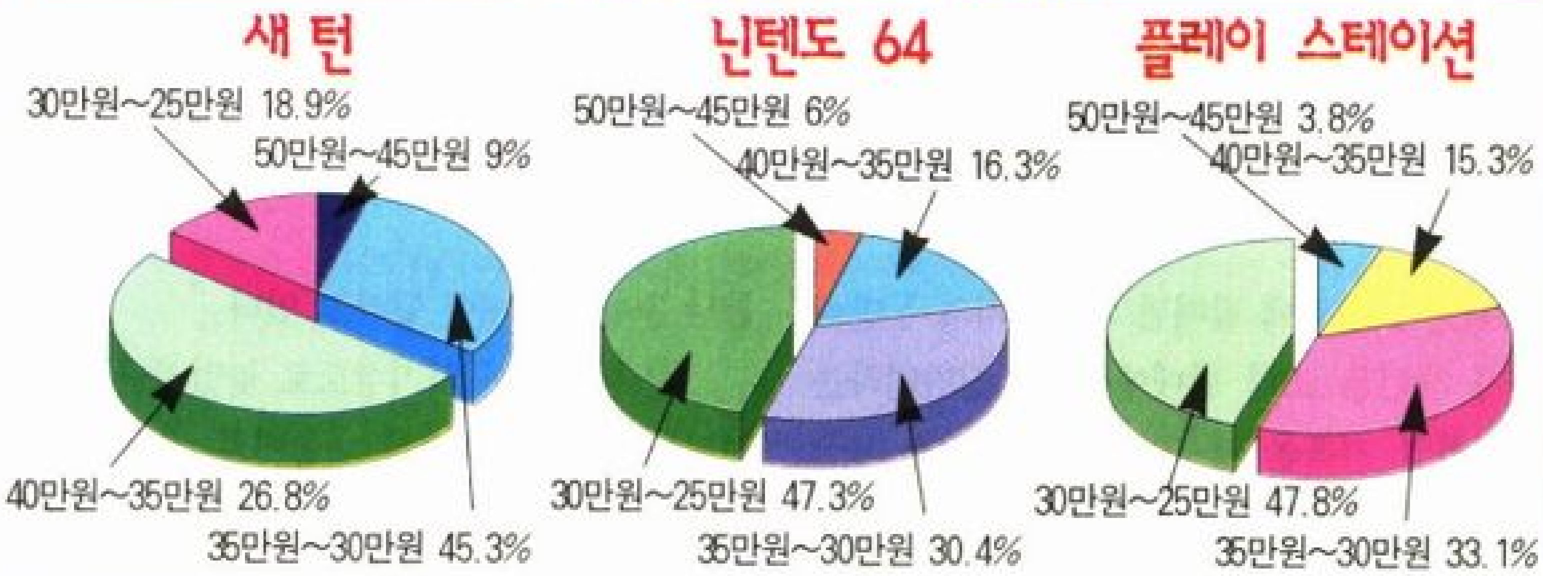
그러나 국내 게임 시장에 큰 영향을 주고 있는 '새턴'과 '플레이 스테이션'이 발매된 이후 '3DO'의 인기는 차츰 식어들기 시작했다.

그러나 다른 차세대기들과의 경쟁 속에서 고전을 하고 있는 3DO가 다시 한번 재도약할 준비를 서두르고 있다. 그것은 3DO의 업그레이드 버전인 64비트 머신 'M2'이다. 95년말 발매를 목표로 다시 한번 64비트기 시대를 열게 될 M2는 초기의 3DO를 멀티미디어 기기로 소개하면서 일반 사용자뿐만 아니라 게이머들 사이에서도 신통치 않은 반응을 보였던 일을 거울 삼아 이번에는 M2를 확실한 게임기로 인식시키는 전략을 구상중이다.

차세대기 구입의 결정적 요인



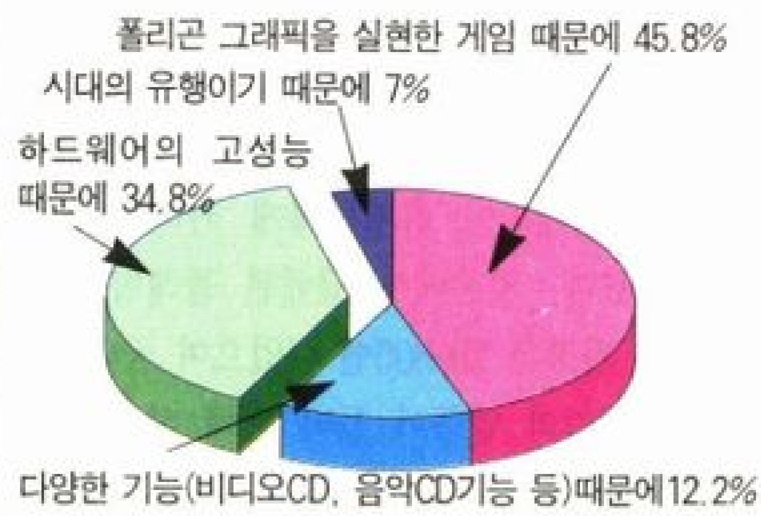
차세대기 정식 발매시 원하는 가격



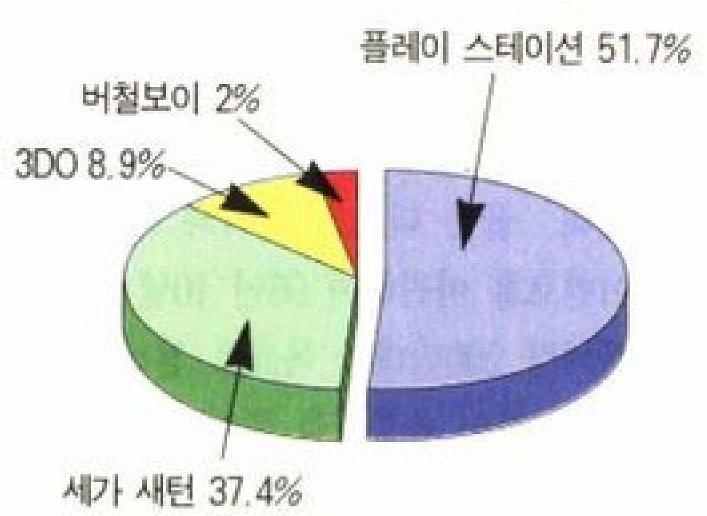
도표에서 알 수 있듯이 정식 발매시 차세대의 가격 수준은 30만원선이 가장 많이 나왔다. 이는 즉 시장 상황도 있겠지만 기존의 16비트가 16만원선인 것을 감안하여 유저 나름대로 계산한 가격이며 또한 차세대 게임기가 최초로 국내 시장에 뿌려질 때(대부분 보따리 유통) 높은 가격으로 책정되어 유저들 입장에서는 꿈의 하드로 느껴지는 것에 대한 보상 심리로 해석할 수 있다.

하지만 실제 일본에서 판매되는 가격에 대한 정확한 환율 계산을 한다면 유저들이 원하는 가격이 결코 싼 가격이 아니다. 새턴의 예를 들면 현재(1995년 10월 20일) 일본에서는 34,900엔, 그러니까 현재 엔화대비 환율은 7.8배인 것을 계산하면 273,000정도라는 것이다.

차세대기가 인기를 모은 이유



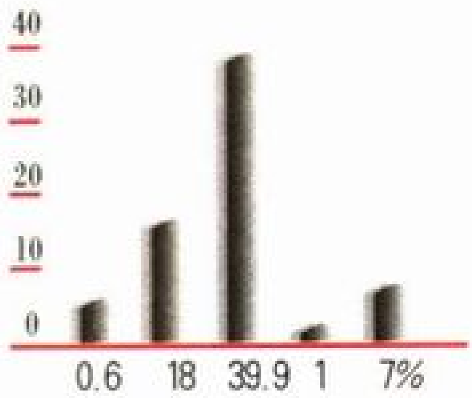
차세대기중 가장 인기있는 기종

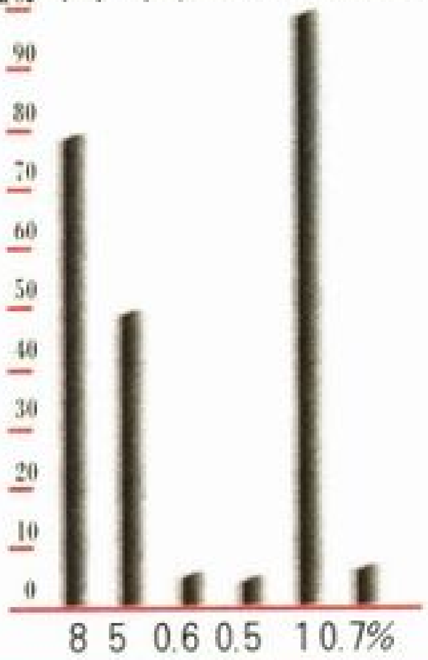


그 이유는

플레이 스테이션

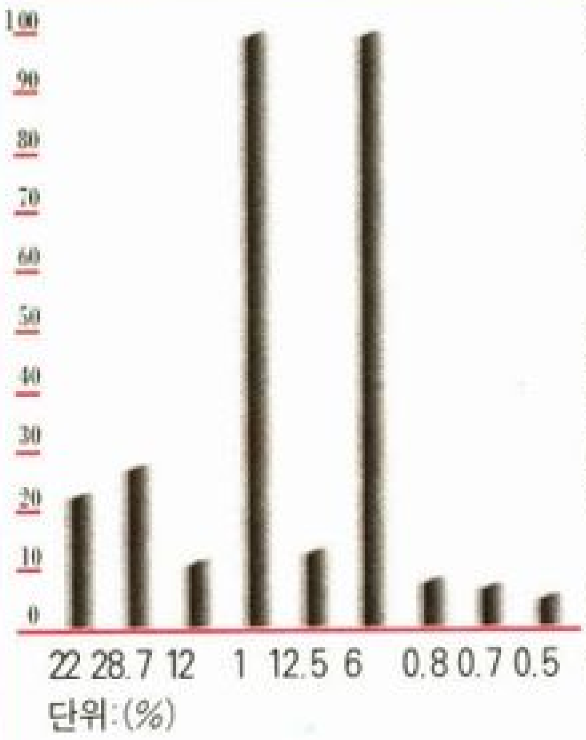
①그래픽이 뛰어나기 때문에…0.6%
②기능이 뛰어나기 때문에……18%
③지원 소프트가 다양하고 재미있는 소프트가 많기 때문에 ……39.9%
④롤플레잉 게임이 많아서……1%
⑤가격이 싸다………………7%





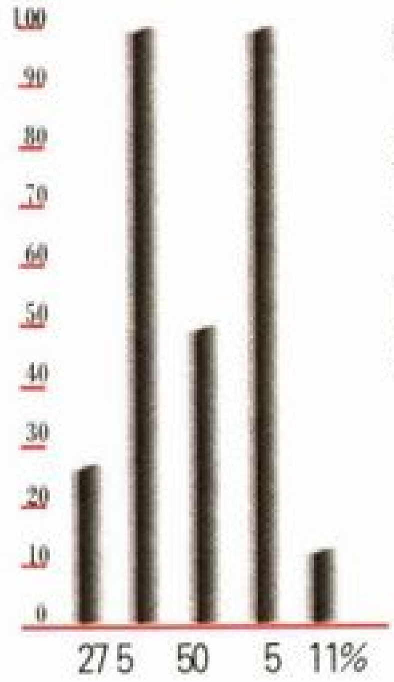
① 유저가 많기 때문에…………8%
② 디자인이 좋기 때문에 ……5%
③ 다양한 폴리곤 게임이 나오기 때문에 ……………………………0.6%
④ 친구들에게 들어서…………0.5%
⑤ 메모리카드를 써서 좋다 ……1%
⑥ 3D격투 개임이 많다………0.7%

세가새턴



① 아케이드의 재미있는 게임들을 이식하기 때문에 ………22%
② 다양한 소프트웨어와 재미있는 소프트웨어 때문에 ……28.7%
③ 폴리곤을 사용하여 그래픽이 깨끗하기 때문에….12%
④ 디자인이 우수하다……1%
⑤ 기능이 뛰어나다 ………12.5%
⑥ 무한한 가능성때문에….6%
⑦ 밀고 있는 서드파티가 많기 때문에 ………………0.8
⑧ RPG가 많기 때문에……0.7%
⑨ 유저가 많기 때문에……0.5%

3DO



① 현실감을 느끼게 하는 입체감이 뛰어나기 때문에……………………………27%
② 정식으로 발매되었기 때문에………5%
③ 비디오CD, 음악CD 기능이 많기 때문에 ………………………………50%
④ 홍보전략이 좋아서…………………5%
⑤ 국산이니까 ……………………11%

차세대기의 문제점은



① 비싼 가격 …………………………68%
② 소프트웨어의 부족…………………14.8%
③ 활용하기 어려운 많은 기능들 …………13.8%
④ 기타 총 10(운영체계의 문제점 있음 …3%
- 일본것이라 A/S나 여러 문제점
- 64비트기에 비해 성능이 떨어진다.
- 한쪽으로만 붙는 메이커들 예: SNK
- CD로딩시간의 문제
- 폴리곤과 CG에 집착하는 것
- 게임의 깊이성이 없다. 단순히 즐기기위한 소프트인 것 같다.
- 롤플레잉의 부족
- 연령별 게임종류나 난이도에 대한 구분이 있었으면
- 가격의 변동이 심하다

94년 11월말에 발매된 차세대기의 두번째 주자 새턴은 초판 발매에서 약 43만대라는 경이적인 기록을 세우며 힘찬 전진을 시작했다. 당시 12월초에 국내에 불법 유통망을 통해서 들어왔던 새턴의 가격은 무려 80만원선. 엔화로 34,900엔이었던 게임기가 23배의 가격으로 국내에서 거래됐다는 사실도 놀랍지만 그것도 물량이 충분치 못해 예약판매까지 하기에 이르렀던 사실은 차세대 머신을 완전한 꿈의 하드웨어로 이미지화시켰다.

그후 일본측 집계로 전체 판매량은 100만대를 돌파, 골든 디스크 행사와 가격 인하 등의 이벤트를 마련하며 95년 10월 현재 연내에 판매량 200만대를 목표로 전진을 계속하고 있다. 불법 유통망을 통해서 새턴을 구입한 국내 유저의 수는 약 10,000명을 넘어선 상태이며 매번 소프트의 유입량은 타이틀당 3~4,000개에 달하고 있다.

그런 와중에서 시기상으로 늦었지만 삼성전자는 새턴을 국내에 내놓기로 최종 확정하여 발매가 55만원이라는 고가로 시장에 선뵈게 되었다.

차세대기의 주목은 비단 세가 새턴에만 국한되어 있는 것은 아니다. 그런 가격상황은 플레이 스테이션도 마찬가지이다.

지금 플레이 스테이션이 등장한지 거의 1년이 되어 간다. 플레이 스테이션이 처음 등장했던 때는 작년 12월 3일. 32비트라는 엄청난 기대속에서 1,2,3라는 이미지를 확보하고 발매되어 유저들에게 커다란 돌풍을 일으켰다. 일본에서 발매된 플레이 스테이션의 가격은 29,800엔 이었으며 국내에서도 차세대기의 열풍이 돌아 현재 차세대 보유현황을 살펴보면 10분의 6이 거의 차세대기를 보유하고 있다.

16비트기 당분간 인기 지속

챔프독자를 막론하고 게임유저 대부분이 확실히 차세대기의 선호도가 높은 것으로 나타났다. 그리고 매니아라고 자부하는 유저들의 경향은 플스나 새턴으로 집약되는 양상을 띠는 일로이다. 이들은 집단이 형성되면 남코와 SNK를 논하며 차세대의 스펙을 논하기가 일쑤이다. 그처럼 유저들은 차세대기를 보유율이 높으며 이젠 화제의 범위가 16비트를 초월했다고 할 수 있다.

하지만 그처럼 게임감각에 빠른 스피드를 보이는 유저들도 16비트기는 과감히 버리지 못한다. 8비트가 세상을 호령할 때 16비트의 등장은 꿈의 하드라는 이미지를 낳게 해주었다. 그때의 환상도 환상이지만 닌텐도 계열 16비트 서드파티들이 주기적으로 대작들을 내놓는 데 있다. 슈퍼 동키콩 시리즈가 그렇고 드래퀘 시리즈 또한 그런 모습들을 보여주고 있다. 하지만 확실히 게임은 변한다.





창간특집5

플레이 스테이션 VS 세가 새턴

영원한 맞수의 대결로 이어지는 방정식

플레이 스테이션 VS 새턴. 게임 유저라면 누구나 한번은 머리에 구상을 해봄직한 하드웨어 들이다. 그만큼 영향력이 높아 게임을 하려는 매니아들에게 많은 관심을 끌었다. 그들에게처럼 센세이션을 불러일으킨 이 차세대기의 앞으로 전략은 어떨까? 작년에 발매되어 큰 화제를 불러 모았던 차세대기들에게 지난 1년 동안 어떤 일들이 일어났을까? 또 올 연말 전략은 어떻게 전개되어 갈 것인가. 일본 현지의 세가사와 소니사의 의견을 들어보고 또한 각 서드파티의 종합적인 전략을 분석하여 앞으로 나아갈 방향에 대해서 알아본다.

게임 업계에 파란을 몰고 올 차세대기

지금까지 닌텐도가 장악하고 있던 게임기 시장에 플레이 스테이션과 세가 새턴이 도전장을 내 놓았다. 그러므로서 게임계의 판도는 새로운 양상을 띠며 업계의 관계자들을 바짝 긴장시켰다. 하드웨어의 흐름 또한 마찬가지이다. 처음 MSX가 등장하고 패밀리가 그 시장을 점유했던 것처럼 그동안 천하에 호걸행세를 하던 16비트 게임기가 차세대기와의 자리매김에서 밀려나는 꼴이 되었다. 이처럼 과열 경쟁력을 가지고 있는 차세대기의 진정한 의미는 어디에 있는 것일까.

슈퍼컴보이를 능가하는 차세대기 소프트

플레이 스테이션과 세가 새턴이 차세대 게임기 전국 시대의 문을 연지 이제 1년이 지나고 있다.

국내는 물론 일본 현지의 각 게임 매장들에서는 슈퍼컴보이와 판매량이 같거나 매장에 따라서는 그 이상의 판매를 이루고 있어 주말에는 많은 사회인 또는 아이를 동반한 부모들이 매장 앞에 있는 모니터 데모 화면에 모여들고 있다. 드디어 이 두 게임기가 판매에 있어서 호조를 띠기 시작한 것이다.

가정용 게임 시장의 변화

확실히 양 게임기에는 가정용으로써는 좀 값비싼 고성능 하드웨어가 부착되어 있어 소프트의 판매 베리에이션도 많다.

지금의 판매 행진은 어느정도 예상되었던 것이라고도 할 수 있다.

그러나 더욱 충격적인 것은 닌텐도가 독점하고 있던 게임기 시장에 굉장한 변화가 일어나고 있다는 것이다.

CD ROM의 보급은 지금까지와는 다른 유통 구조를 보여주고 있는데 이것은 게임 업계에 확실한 기반을 만들어 주고 있다.

최후의 열쇠는 역시 소프트

한편, 유저는 여러 게임기가 매장에 나란히 진열되어 있어 도대체 어떤 게임기를 사야할 지 망설일 것이다. 가격도 지금까지의 게임기보다 비싸기 때문에 냉정한 선택이 요구되어지고 있다.

게임기의 기종은 이것저것 많이 있는 것보다 하나만이 있는 편이 고민할 것도 없고 더 좋지 않을까 생각도 든다. 그러나 이러한 시장 경쟁 원리가 작용하여 보다 매력적인 소프트가 많아진다고 하면 이야기는 달라진다. 게임기의 전국 시대는 긴 안목으로 봐서 환영받을 수 있다. 게임기의 성능이 어느 정도 뛰어나다 하더라도 최후의 열쇠를 쥔 것은 역시 소프트이기 때문이다.

부를 지닌 기업가가 한번 나오면 게임기의 세력도는 변한다. 소프트 자체에 새로운 표현 방법이 들어 있어 새로운 게임의 성격을 발견할 수 있을 때, 드디어 진정한 게임의 차세대가 도래하는 것이다.

PS의 반응

94년 12월 3일에 발매된 플레이 스테이션(이하 PS)도 발매 후, 11개월이 지난 이 시점에서 반성과 앞으로의 계획을 세울 시기가 왔다.

특히 얼마 안 있어 기종을 막론하고 대작이 나오는 연말을 맞이하므로 하드의 장래성도 신경써야 할 때이다. 일본 굴지의 소프트 메이커에 직접 방문 또는 전화질문, 팩스 질문 방식으로 하여 직간접 인터뷰를 시도하였다. PS의 판매와 소프트 경향 등, 소매점조차 놀라게 한 예상 밖의 판매와 하드에 관한 솔직한 의견을 들을 수 있었으며 중요한 서드 파티에게도 의견을 들었다. PS로 친숙해진 남코, 대등한 외교를 벌인 코나미 등, 어떤 이유로 그렇게 되었는지를 체크할 수 있었다.

SS의 반응

PS보다 한 발 앞서 발매를 시작한 세가 새턴(이하 SS). 동시 발매 소프트로 「버철 화이터」를 투입한 것으로 한 순간에 SS의 열기가 뜨거워졌다. 한 때는 어디를 가도 품절 상태가 계속 되었다. 그 후에도 세가가 아니고는 인기 아케이드 게임 이식이 견인력으로 되어 SS는 지금까지 보급 대수를 높여가고 있다. 게다가 아케이드 이식뿐 아니라 오리지널 롤플레잉 게임과 액션 게임을 제작하여 아케이드 팬 이외의 층에게도 어필되고 있다. 이제는 누구나가 알고 있을 정도로 유명한 하드가 되어 버렸다.

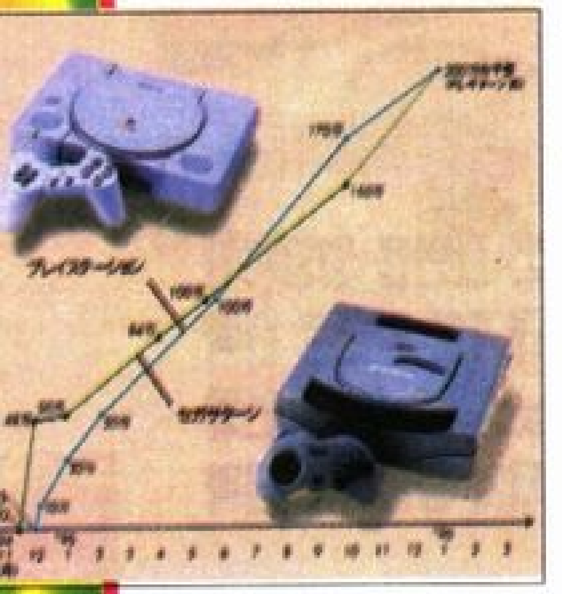
그리고 놀라운 일이 일어났다. 지금까지 타사의 하드에서는 자사의 소프트를 이식시키지 않았던 SNK 소프트가 세가와 계약을 하고 말았다. 즉 SNK 소프트를 SS에서 할 수 있게 된 것이다.

하드의 매상은?

PS

연내판매 200만대의 기세

플레이 스테이션의 하드에 대한 매상은 순조롭게 이어지고 있다. 지금까지 소니 컴퓨터 엔터테인먼트 (SCE)에서의 출하 대수는 4회 발표되었다. 목표로 세웠던 대수를 돌파했을 때 발표하였는데 이것을 차례로 알아보자.



먼저 발매 초기일인 94년 12월 3일에 10만대가 출하되어 당일 행렬에는 이른바 전문가적인 유저뿐만 아니라 커플이나 여성의 모습도 눈에 띄었다. 계속해서 94년 내에는 합계가 30만대까지 올라갔다. 작년 말부터 올해 2월 정도까지는 품절되는 상점이 속출, 보충을 해도 바로 또 품절이 되는 현상이 일어났다. 그래서 이때 구입하는 데 있어서 고생한 사람도 많았을 것이다. 2월 첫째 주에는 50만대가 출하되었다.

그리고 5월 네번째 주에는 드디어 100만대를 돌파하였다. 이 숫자는 10명의 하드 보유자 중 1명이 샀다고 가정하고 예상 되는 매상을 생각했을 때 대단한 의미를 지닌다고 소프트 제조업자들은 말하고 있다. 또 이 시기에 SCE는 대담하게 저가격 노선을 내세웠다. S단자를 할애하는 것으로 하드의 가격을 지금까지의 39,800엔에서 29,800엔으로 인하하였다. 이 시책도 성공하여 현재로써는 추정 170만대, 연말에는 200만대를 넘을 것으로 보고 있다.

지금까지 게임계에는 존재하지 않았던 철저한 가격 유지와 유통 형태, 그리고 재빠르게 가격을 인하한 것이 효과를 거두었다. 32비트 기종이 중심을 이룬 플레이 스테이션은 지금부터도 순조로운 판매가 계속될 것이다.

SS

1주일동안 48만대 출하의 저력

「버철 화이터」로 호조의 스타트를 끊은 세가 새턴. 그 이후, 100만대 출하까지는 어떤 길을 걸었을까?

먼저 최초 발표는 94년 11월말에 있었다. 11월 23일에 있었던 새턴 발매일과는 불과 일주일정도 차이인데 48만대가 출하되었다. 플레이 스테이션이 94년동안 출하한 양이 30만대였으므로 이것이 얼마나 대단한 숫자인지 짐작이 간다.

출발 초기에는 새턴 1대당 1장의 비율로 「버철 화이터」가 팔리고 있었다고 하기 때문에 (하드는 품절로 살 수 없었지만 소프트는 샀다고 하는 사람이 많으므로) 이 소프트의 힘을 알 수 있다.

이 후의 신장율은 약간 둔화하여 1월 10일에는 플레이 스테이션보다 한 발 앞서 50만대까지 도달했지만 100만대 출하는 5월 중순과 거의 동시에 이루어졌다.

이후 7월 정도부터 소프트의 타이틀 수에 급속히 늘어나 월 40타이틀 정도가 출시되었다. 게다가 "100만대 축하 캠페인" 이후 하드 가격을 34,800엔으로 인하기도 해 생겨 9월말에는 150만대 출하를 달성하였다.

세가는 연내 200만대, 내년 3월까지 260만대 출하를 목표로 하고 있다. 연말부터 내년에 걸쳐 예정되어 있는 「버철 캅」「세가 랠리 챔피온 쉽」 그리고 「버철 화이터2」등 대작 소프트에 큰 기대를 걸고 있는 것이다.

소프트의 매상은?

PS

「철권」「리지 레이서」「투신전」이 베스트3

베스트5는 장르면에 있어서도 격투 액션과 레이싱, RPG 등 다양한 소프트를 즐길 수 있다고 하는 플레이 스테이션의 이미지를 반영한 결과를 낳고 있다.

게다가 다른 데이타에 따르면 상위 30위에서 모든 소프트의 매상 중 80%를 구성하고 있기 때문에 몇개의 소프트가 팔리고 있는 것이 아니고 몇십 종류나 되는 좋은 품질의 소프트가 팔리고 있다는 것을 알 수 있다.

「철권」「리지 레이서」는 아케이드에서도 인기가 있는데 플레이 스테이션용으로써 빅 타이틀이 된 사실은 흥미 거리가 아닐 수 없다. 또, 그 이외의 3타이틀은 오리지널 제품이다. 모두 플레이 스테이션의 고도한 폴리곤 표시 능력과 고속 연산 처리 능력에 의존한 게임이다. 이런 훌륭한 그래픽 때문에 인기를 모으고 있는 것이다. 올 겨울에 발매되는 이런 소프트들의 속편이 또 다른 즐거움이 되어 다가올 것이다.



리얼한 캐릭터가 매력적



검은 차가 화제였던 「릿지 레이서」

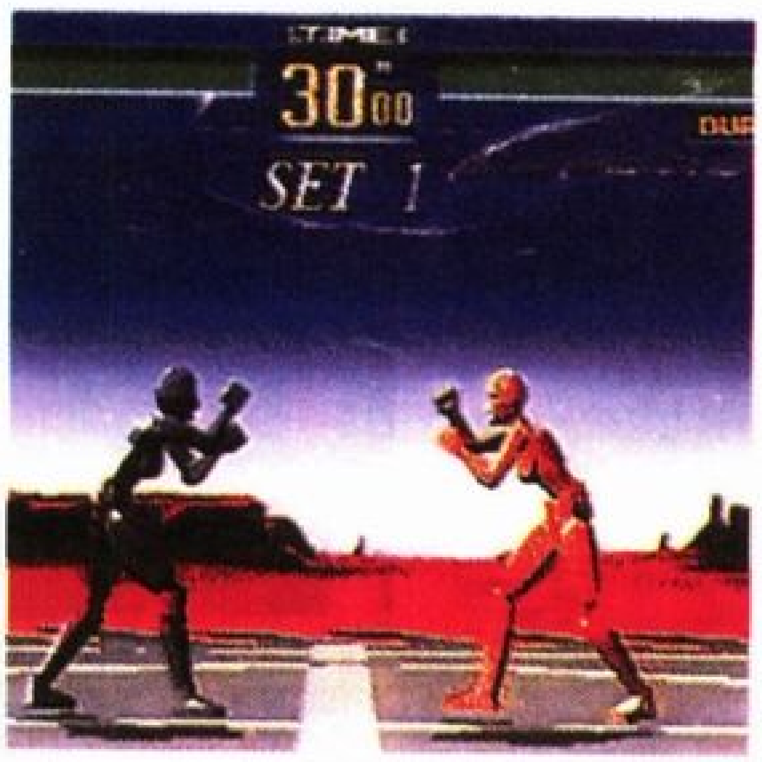
판매량 베스트 5

1 철권	95년 3월 31일	5800엔 (남코)
2 리지레이서	95년 12월 3일	5800엔 (남코)
3 투신전	95년 1월 1일	5800엔 (타카라)
4 아크 더 래드	95년 6월 30일	5800엔 (SCE)
5 기동전사건담	96년 6월 23일	6800엔 (반다이)

SS

「버파」 「데이토나」 「사가」가 베스트3

역시 플레이 스테이션과 마찬가지로 다양한 장르가 열거되고 있지만 역시 강한 인상을 주고 있는 것은 「버철 화이터」 「데이토나 USA」라고 하는 세가의 2대 아케이드 게임의 이식이다. 단, 발매 당시 보유율 100% 이상이었던 「버파」는 현재 70%정도까지 내려갔다고 한다. 더우기 「버철 화이터 리믹스」가 포함되어 있지 않은 숫자이므로 이것을 합하면 굉장한 숫자가 된다. 또, 「마법기사 레이어스」는 4800엔이라고 하는 저가격 시책이 성공하였는지 베스트5에 들어갈 만큼 히트쳤고 노벨티와 같이 팔기 시작한 동경 아키하바라의 사토무센에서는 발매일에 200명 정도가 행렬을 이루었다고 한다. 격투 액션 이외의 새턴 유저도 서서히 증가하고 있는 것같다.



아직도 인기가 높은 「버파」



이것은 부자 말이 달리는 「데이토나」

판매량 베스트 5

1 버철화이터 94년 11월 22일
8800엔 (세가)

2 데이토나 USA 95년 4월 1일
6800엔 (세가)

3 리그로드 사가 95년 7월 21일
5800엔 (세가)

4 팬저드래군 95년 3월 10일
6800엔 (세가)

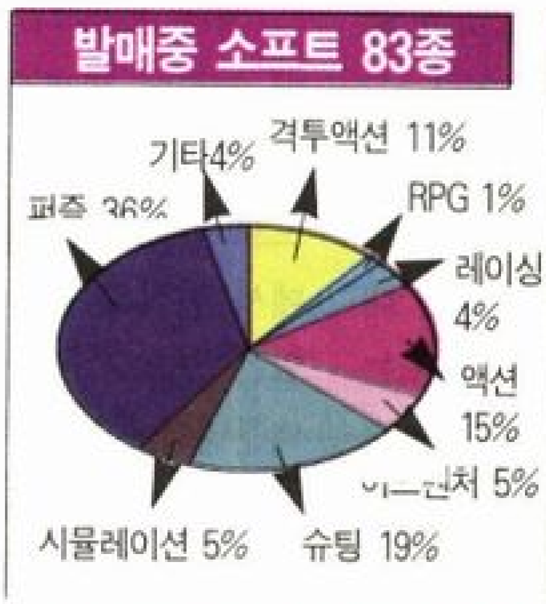
5 마법기사 레이어스 95년 8월 25일
4800엔 (세가)

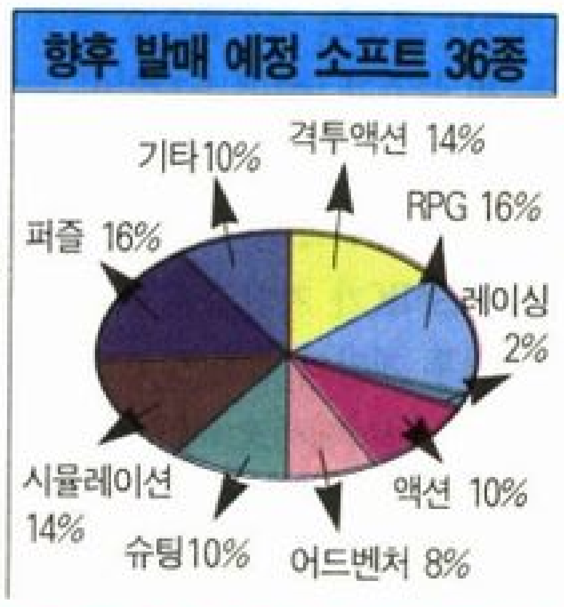
소프트의 경향은?

PS

RPG 등에 충실, 연말에는 광범위하게

9월 동안 83타이틀이 발매되고 있는 플레이 스테이션용 소프트는 전체중 35%를 차지하는 테이블과 퍼즐을 제외하면 슈팅과 격투가 주류를 이루고 있으며 액션은 각각 19%와 11%를 이루고 있다. 10월 이후에 발매 예정인 작품(연말 및 연초에 계속 발매될 것 같은 소프트 60 70타이틀)을 보면 RPG와 시뮬레이션이 증가 추세를 보이고 있는 것을 발견할 수 있다. RPG에서는 1주년 기념 작품으로써 「비욘드 더 비욘드」가 예정되어 있다. 전체로 봐서는 여유있게 즐길 수 있는 게임이 점점 증가해 가는 것 같다. 한편, 지금까지의 장르를 계속 즐기고 있는 팬에게는 「철권2」「리지 레이서 레볼루션」이 있어서 안심이다.



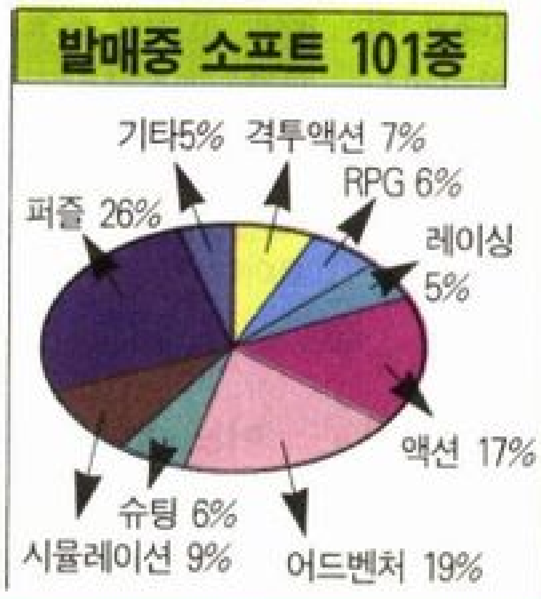


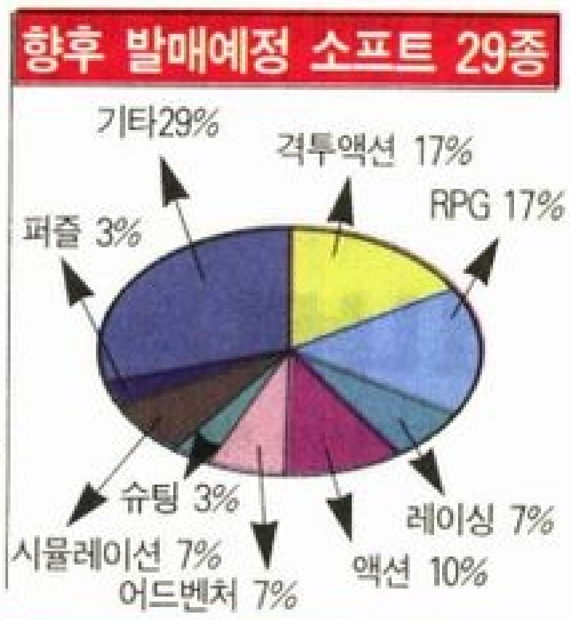
SS

RPG와 격투 액션의 두종류

새턴용 소프트는 10월말까지 10타이틀이 갖추어진다. 새턴=버철 화이터라고 하는 이미지가 강해 격투 액션이 많아진 느낌이지만 실제는 전체의 7%정도를 차지한다. 슈팅이 6%라고 하는 것은 걱정이 되지만 어드벤처가 19%, 시뮬레이션이 9%, RPG가 6%로 플레이 스테이션보다 균형이 잡혀가고 있다.

발매 시기가 11월 이후로 확실시되고 있는 29타이틀로 알 수 있는 것은 RPG의 증가이다. 가정용 게임기 입장에서 본 경우, RPG는 없어서는 안되는 것이다. 세가는 이번 여름 '롤플레잉(?) 왕국' 이라는 이름으로 캠페인을 실시하여 대상 작품을 차례로 히트시켰다. 연말에는 새로운 시책을 펼 가능성이 높다.





서드파티의 의견

서드 파티의 거래처들은 무엇을 생각하며 PS에 참가하였을까?

전격적인 SNK의 새턴에 참가하는 진상은 도대체 무엇일까?

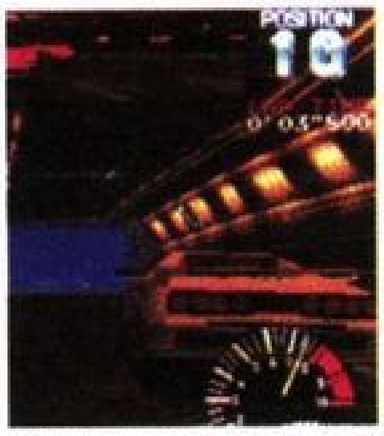
남코

「리지 레이서」「철권」「에이스 컴배트」, 플레이 스테이션(PS)의 리드 타이틀을 차례로 제작하여 빅히트를 시키고 있는 것이 남코이다. 이 회사는 아케이드를 직접 다루고 있기 때문에 그것을 모티브로 PS용에 이식하여 게임 센터 팬과 가정용 게임기의 팬 모두를 즐겁게 해 주고 있다.

그런데 왜, PS의 소프트를 개발하고 있을까 또 PS의 뛰어난 부분, 그리고 앞으로의 방향성을 콘슈머 판매부 판매 촉진과의 한 관계자는 "여러가지 사정이 있어서 플레이 스테이션의 소프트를 개발하게 되었는데 지금까지 아케이드에서 만들어 온 3D 영상 표현이 뛰어난 것이 선택 기준이 되었다"라고 하드의 특성을 강조하였다. 이처럼 하드의 특성을 파악하고 있기 때문에 소프트를 개발하는 것이 남코의 방침이지만 PS의 경우 갑자기 발매를 시작하게되었다. 하지만 개발을 하면서 하드에 대해 계속 연구한 결과 남코는 3D라고 하는 분야에 강하다는 것이 현재의 인상인 것이다.

또, 이식할 때에 '아케이드의 품질을 어떤 방법으로 좋아지게 할까, 또 어떤 방법으로 다른 부분을 만들어 갈까하는 것'이 중요하다고 강조하고 있다. 「리지 레이서」에서 12대의 차를 선택할 수 있게 할 수 있었던 일, 「에이스 컴배트」에서는 스테이지 클리어형인 게임으로 만든 일 등, 아케이드 그래픽스의 능력을 살린데다가 이것을 가정용 게임으로 즐길 수 있도록 어렌지를 가미한 것에 남코는 세심한 주의를 기울이고 있다고 한다.

이와 관련하여 새턴용 소프트이지만 현재 하드를 연구하고 있다. 지금까지와 마찬가지로 1년 정도 하드를 연구하고 그때부터 반년에서 1년 안에 소프트를 발매할 것이다. 결국 내년 여름 정도에는 어떠한 움직임이 있을 듯하다.



「리지 레이서 레볼루션」도 차종 선택이 가능해졌다



PS용 소프트로써 가장 많이 팔린 「철권」


「남코 뮤지엄」은 버그도 100% 재현

SNK

새턴과 네오지오, 꿈에도 그리던 호화 공연 실현!

네오지오를 거느리고 있는 SNK가 새턴인 세가와 크로스 라이센스를 맺어 주었다고 하는 빅 뉴스가 9월에 느닷없이 날아들었다.

게다가 이식에 있어서 제 1탄이 「더 킹 오브 화이터즈95」와 「아랑전설3」이다. 양쪽 모두 SNK가 자신있게 내 놓을 수 있는 대전 격투 게임의 간판 소프트이다. 이 보도는 독자들 사이에서도 '유언비어가 아닐까? 정말로 SNK에서 인포메이션한 것일까?' 하는 소리가 나올 정도이다.

도대체 어떻게 하여 이런 스페셜 기획이 실현되었는지 SNK 홍보과로부터 크로스 라이센스로까지의 결정 과정을 들어 보았다.

"작년 9월에는 이식은 하지 않겠다고 발표했었는데…"라고 말하며 홍보 담당자는 웃었다.

"그런데 꼭 타 기종에 이식하고 싶다는 의견이 지배적이었습니다. 유저의 의견에 항상 귀 기울이고 있기 때문에 무시할 수가 없었지요." 열광적인 팬을 확보하고 있는 SNK다운 스탠스이다. 그러면 왜 새턴이었을까?

"작년 말쯤부터 새로운 게임기가 발매되어 상황이 변해갔기 때문에 고쳐서 이식할 수 있는 가정용 게임기로써 새턴을 기술적으로 검토한 결과, 이 기종이라면 네오지오에서 이식하여도 여러 유저들이 납득할 수 있는 형으로 제공될 수 있다고 판단되었기 때문입니다." 상대는 어뮤즈먼트 업계의 동료 세가였다.

그러면 이식까지의 기간은 어느 정도인가?

"하나 하나 타이틀에 따라 다르겠지만 네오지오의 발매부터 반년 정도가 목표가 되지 않을까요?"

네오지오 쪽으로 이식되는 새턴 타이틀은 현재의 시점에서 아직 검토 중이다. 하지만 앞으로 서로의 좋은 부분을 내놓아 장르도 풍부하게 하고 더욱 충실하게 라인 업해 나갈 것이다. RPG 등도 적극적으로 도입하여 다양한 장르의 게임을 즐길 수 있도록 해 갈 방침이기 때문에 어떤 유저에 있어서도 이렇게 즐거운 일은 없을 것이다.

"플레이 스테이션으로 이식합니까? 요청이 많아지면 고려해 보지요(웃음)"


「아랑전설3」도 제 1탄 이식 소프트이다



3인조가 한 팀을 이루어 대전을 벌이는 「더 킹 오브 화이터즈'95」


「진 사무라이 스피리츠」는 이식될 것인가?

코나미

"코나미에서는 하드에 따라서 작품을 나누는 일은 하지 않고 있다"고 코나미 관계자는 밝혔다.

어느 쪽이 메인, 어느 쪽이 서브라고 생각하지도 않는다. 첫 기획 단계에서 유저 층을 생각하기는 하지만 '플레이 스테이션이 먼저다 새턴이 먼저다라고' 하는 의식은 가지고 있지 않다.

2년 가까운 제작 과정을 거친 대작인

GOBONG

아케이드용



VALUE FOR CUSTOMERS
95년 아케이드 업계 폭탄투하!

CAPCOM®

GOBONG (주)고봉산업
서울특별시 용산구 원효로 2가 59-8 대원빌딩6층
TEL: (02)706-8602~4 FAX:(02)706-8605
전시장: (나진점)701-8371, (랜드점)702-6283


CAPCOM
MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER
MARVEL COMICS
MARVEL
SUPER HEROES
마블수퍼 히어로즈
MARVEL SUPER HEROES MARVEL SUPER HEROES SUPER HEROES


CAPCOM
전투는 새로운 필드로 이어진다·
록맨이 아케이드 게임에 전격데뷔!
ROCKMAN
THE
POWER BATTLE
록맨 더 • 파워 배틀
画面は開発中のものです。
©CAPCOM
1995 ALL RIGHT

기상연구소



얼음기지

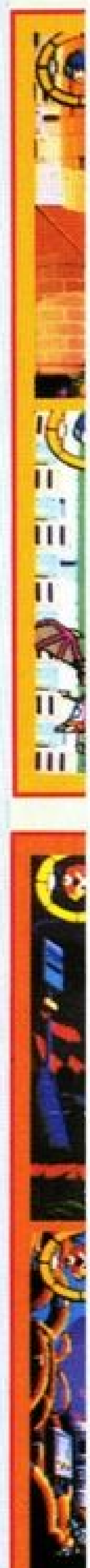


공장



시가지





록맨월드



ROCKMAN THE POWER BATTLE

와일타워



마그넷맨 종축유도 미사일이 무기이다.



쉐이드맨의 무기는 벽에 반사하는 음파이다.





컷맨 머리에 붙어있는 가위를날리고 있다.

정글



플랜트맨 이 공격 이외에도 작은 기계들도 있다.



슬래시맨의 재빠른 움직임과 날카로운 손톱이 무기이다.





우드맨은 나뭇잎을 날려서 공격해 온다.



헐크

방사능 실험으로 얻게 된 초록색 피부와 잔뜩 부풀어 오른 근육. 주먹 한 방으로 거대한 산도 쳐부술 수 있는 그는 과연 정의의 편인가 악의 편인가. 헐크는 오늘도 본능에 의존하여 삭막한 도시를 헤매고 있다. 공포의 근육 핵탄두, 그 이름은 괴력 철인 헐크!



하트

배자이자 악의 대마왕 메피스토 때로는 암흑의 마법을 구사하여 악마 부하들을 종횡무진으로 지휘 을 지옥의 나락에 떨어뜨려버리는 로 대악이 환생한 모습. 아버지 반항하다가 지옥에서 추방된 한 판단력마저 잃은 이제는 아버 물리치고 지옥의 왕위를 빼앗을 꿈꾸며 복수의 칼을 갈고 있다



자가노트

제지 불가능
강한 것 만이 살아남을 자격이 있다... 자가노트는 지금까지 그렇게 믿고 살아왔다. 그가 가장 증오하는 것은 약한 자를 보호하려는 X-MEN. 그렇기 때문에 그는 오늘도 X-MEN들에 대항하여 테러를 일삼고 있는 것이다.
자신의 강철같은 육체를 무기로...



슈마 고라스

다른 차원의 세계로부터 온 수수께끼의 초생명체. 그 육체는 일정한 모습을 가지지 않고 자유자재로 변화하며 차원의 틈 사이로 자유로이 이동하여 변화무쌍한 공격을 펼친다. 모든 우주의 모든 차원에서 살고 있는 모든 생명들을 없애는 것이 그의 유일한 목적. 그의 존재는 곧 우주의 모든 생명체들에 대한 위협이다.



사일록

닌자의 기술을 마스터하고 텔레파시 능력까지 가지고 있는 신비로운 여인 사일록. 정의를 위해 싸우는 X-MEN의 대원인 그녀는 이제까지의 어느 X-MEN 대원들보다도 가장 매력적인 여인이다. 그러나 그녀의 아름다움만큼 그녀의 전투능력도 높다. 아름다운 장미의 가시가 날카롭듯이... 아름다운 뮤턴트전사!



스파이더 맨

방사능에 오염된 거미에게 물려 거미의 능력을 지니게 된 신문기자 피터 파커는 숙부를 강도에게 살해당한 후로부터 그의 초인적인 능력을 악과의 전쟁에 사용하기 시작하였다. 어두운 밤, 그림자처럼 고층 빌딩 사이를 넘나들며 악의 무리를 처단하는 인간 거미 - 그가 바로 스파이더 맨이다!
바람보다도 빨리 달리는 그림자.보라! 대도시의 사냥꾼 스파이더 맨!



캡틴 아메리카

나치스 독일에게 대항하기 위해 생명공학을 통해 만들어진 이상적인 육체. 그의 옷이 성조기의 디자인을 사용한 것과 같이 그의 정신은 미국인의 정의를 그대로 반영하고 있다. 초합금 방패와 맨주먹만으로 정정당당하게 악당에 맞서 싸우는 정의의 사도 - 캡틴 아메리카는 아메리칸 드림, 그 자체이다. 그가 추구하는 것은 정의와 이상, 수호하는 것은 자유와 평화 초합금 실드로 다가 오는 악당들을 물리친다. 그야말로 전설의 캡틴 아메리카!



매그니토

오존층의 파괴와 공해로 인한 뮤턴트(돌연변이)의 탄생은 인류에게 충격을 주었다. 뮤턴트들이 인류와 공존해야 한다고 주장하는 X-MEN에 반대하면서 뛰어난 뮤턴트들이 인류를 지배하여야 한다고 외친 것이 바로 매그니토다. 전기와 자기의 힘을 자유로이 다루는 그는 나름대로의 정의를 외치며 뮤턴트들을 위하여, 그리고 인류를 굴복시키기 위하여 싸우고 있다.





울버린

캐나다의 정부기관에 의해 인체를 개조하는 수술을 받은 울버린. 총을 맞아도 금방 자연 치유되는 경이로운 회복력과 손등에서 튀어나오는 초합금 아다만티움제 갈퀴가 인간의 수십배나 되는 감각과 결합하여 오늘도 먹이를 찾아 헤맨다. 지금은 정의의 X-MEN 대원으로 싸우고 있지만 숙적 매그니토만 쓰러지면 내일은 어떻게 될지 모르는 한마리 외로운 늑대와 같은 사나이.

아이언 맨

우주개발 기업 스타크 엔터프라이세스를 경영하는 세계 최고의 부자. 가장 뛰어난 두뇌로 온갖 기계를 발명해내는 천재적인 발명가. 돈과 지혜를 앞세우고 토니 스타크는 정의를 구현하기 위하여 초합금

BATTLE ARENA TOSHINDEN

鬪神傳 2

11월 전국
오락실
강타 속보



플레이스테이션에서 센세이션을 불러 일으켰던
조 입체 공간 배틀 『투신전』의 속편이
드디어 아케이드에 등장!
매초 9만 폴리곤의 화려하고 장대한 사투의 막이 또 다시
올라간다.



RPG「환상수호전」도 플레이 스테이션이 개발한 것은 간단히 타이밍 문제였다고 한다. 다시 말하면 하드 기획은 플레이 스테이션 쪽이 먼저였다고 하는 것이다. 하지만 물론 이 작품도 이식에 대한 요망이 많으면 새턴용도 고려할 것이다. 오히려 이렇게 되도록 선전 활동을 할 방침이다.



올 가을 발매 예정인 RPG「환상수호전」

"본심을 말하면 하드는 한 종류로만 팔기 쉽지만 여기저기서 개발하는 것은 대단한 일이다. 완성도 완성이지만 영업이나 선전에도 전력을 쏟지 않으면 안된다. 고생도 2배이다. 하지만 손님들이 바라는 것을 좋은 타이밍으로 공급해 가는 것이 소프트 제조업자들의 자세이다."

지금은 유저의 눈도 높아졌기 때문에 아무렇게나 만들어서는 안된다. 앞으로도 좋은 소프트를 만들지 않으면 자사는 살아남을 수 없다는 기획이 코나미의 방침이다.

PS와 SS, 어느 쪽 유저에게도 대응

코나미라면 새턴 유저에게도 플레이 스테이션 유저에게도 대응할 수 있도록 빈틈없이 양쪽 소프트가 나오고 있다. 코나미 관계자는 이러한 상황을 만들고 싶어한다. "좋을 것을 만들어 시장의 활성화를 도모한다든가 유저의 기대를 저버리는 소프트는 만들지 않는다든가… 발전적인 이야기 뿐이지요."

때문에 새턴용인「두근두근 메모리얼」이 플레이 스테이션용보다 늦게 발매된 것도 단순히 개발을 스타트시켰던 시기가 늦었기 때문이라고 한다. '동시에 나왔다면 더 좋지 않았을까라고는 생각하고 있지만 역시 차이가 줄어들지 않으면…'

앞으로의 계획

우량 소프트를 구하고 있는 SCE는 게임 크리에이터를 발굴하는 프로젝트를 개시하였다. 이것은「게임 해 볼까」라는 타이틀로 게임을 만들고 싶어하는 사람을 지원해 주는 것인데 자칫 콘테스트 형식을 떠올릴 지도 모르지만 그렇지는 않다. 이것은 게임 제작에 흥미가 있는 사람에게 최소 3년간, SCE가 제작비와 생활비와 기재를 주고 좋아하는 소프트를 만들게 하는 것이다. 3년 후에 만들고 있는 소프트가 쓸모없다 하더라도 그 동안의 돈을 되돌려 주지 않아도 되는 과감한 기획이다. 제 1회는 95년 7월 31일에 끝나 버렸는데 앞으로도 2회 3회가 더 있다.

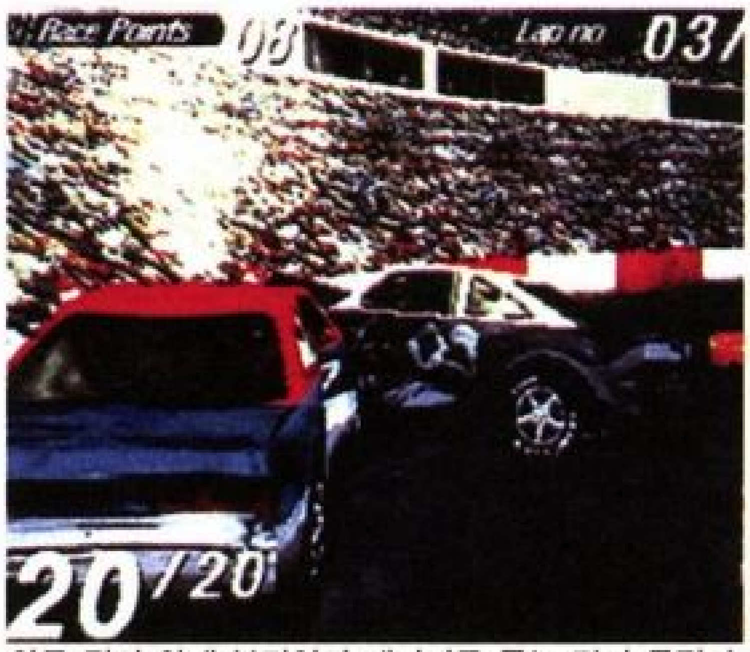
가족이 즐길 수 있는 하드를 지향하고 있다

PS의 유저는 지금 현재 10대 후반부터 20대 후반이 중심이 되고 있다. 하지만 SCE는 그것으로 만족하지 않는다. 남녀노소를 막론하고 가정에서 할 수 있는 하드를 지향하는 노력을 보이고 있다.

그중 하나가「플레이 스테이션 클럽」이다. 이것은 연회비 5,800엔만 내면 회원증과 4회까지 신작 소프트를 시험할 수 있는 '프레프레 플레이 스테이션'이 자택으로 우



프레프레 플레이 스테이션 로고



차를 적의 차에 부딪쳐서 데미지를 주는 것이 목적인 게임「디스트럭션 단비」의 한 장면

송된다. 이것으로 인해 용돈이 적어 소프트를 살 수 없는 국민학생이라도 바로 플레이 할 수 있고 거기에서 마음에 들면 진짜 물건을 사러갈 수 있는 절약적인 것이다.

통신 단자로써 이용하고 싶다

아케이드에서 이식의 중심이 된 새턴. 현 시점에서는 우량한 롤플레잉 게임인「리그로드 사가」등 오리지널 게임도 증가하고 있다.

게다가 지금부터는 비게임도 증가할 것으로 생각된다. 구체적으로 말하면 먼저 데이터 베이스 소프트이다. 이전에 나왔던 아일톤 세나의 생애를 1장의 CD에 수록한「아일톤 세가 퍼스널 토크」이다. 이후에도 그 방침을 계속 이어나가「루팡 3세」의 자료가 가득 들어 있는 데이터 베이스도 발매된다.

또 그 이외의 비게임으로써는 비디오 CD와 포토 CD를 들 수 있다. 표준 장비로는 볼 수 없지만 전용기인 내장용 기기를 사면 시청이 가능하다.

하지만 무엇보다도 세가가 추진하고 있는 프로젝트로는 통신이 있다. 세가는 통신 가라오케로서 세상에「프롤로그21」을 내놓기 시작했다. 새턴을 사용하여 통신하면 프롤로그 21을 가정에서 즐길 수 있다. 화제가 되고 있는 인터넷에도 접근할 수 있도록 모뎀이나 키보드, 하드 디스크가 모두 작동될 수 있도록 만들고 있다.

지금까지 세가의 하드 유저는 특정한 사람이나 게이머가 많다고 전해져 왔다. 하지만 지금은 세가의 전략에 의해 상당히 라이트한 유저나 거의 게임을 하지 않는 층도 게임을 즐길 수 있도록 만들고 있다.

이것이 세가의 목표에 있어서 중요한 자리를 차지할 지 모른다. 음악적인 면이나 데이터 베이스적인 면, 그리고 통신 분야로의 진출이 그것을 증명해 주고 있다. 새턴은 게임만 할 수 있다면 좋다고 하는 하드가 아니다. 그것을 강조하기나 하듯이 주변 기기를 준비하고 있다. 이후에도 상당수의 주변 기기가 나올 것이다.

소프트의 수도 증가하고 종류도 다양해졌다.

오리지널 작품이 증가하여 직장인 등 새로운 층의 유저가 증가하고 있다는 소리도 들린다. SNK와 함께 계약을 맺어 더욱 소프트 개발에 충실을 꾀하는 세가. 그리고 종래의 아케이드 게임의 1인자 세가. 가라오케 세계로 진출한 세가. 앞으로 이 새턴에서 다양한 것을 이용할 수 있다.

변했습니다!!

9914

'넌 가끔가다 내 생각을 하지.. 난 가끔가다 "9914" 생각을 해!! (최마빡 개작)

그저께 고등어 자반을 먹던 늦은 1시15분 18초쯤

사랑하는 여자가 있었으면
사랑하는 게임이 있었으면
사랑하는 음성정보가 있었으면
얼마나 좋을까....

얼빵하고 곱추고
식충이 여자라도
내가 지정해 주는 게임만 하고
내가 게임을 안 주면
하늘만 보는 여자!!

그런 여자가 있으면
내 게임기 다줄텐데

내일도 오늘처럼 철권은 안해야 겠다
꿈속에서 버파나 해야겠다
못생긴 강아지가 울어싸대고
게임기는 패밀리뿐이다...
한숨만 나온다

사랑하는 여자가 있으면
사랑하는 게임이 있으면
사랑하는 음성정보가 있으면
도대체 얼마나 좋을까

※「아마게돈」음성정보 게임이 완전히 새로워 졌습니다!!

9981

국내 유일의 "IBM-PC 게임 정보" 에서 선물을 드립니다

다시 태어난 "게임 엑스 파일" 「700-9981」

100 게임여행, 신작 게임을 잡아라!
101 시뮬레이션
102 어드벤처/롤플레잉
103 스포츠/액션
104 숨어서 듣고 싶은 게임들
200 국내 게임 리뷰
201 신작 게임 가이드
202 PC 게임 베스트 10
203 이달의 신작 게임 발매 리스트
204 프라이스 클럽 (소프트 + 주변기기)
300 유저스 퍼펙트 가이드 (USER'S PERFECT GUIDE)
301 공략
302 팁
400 게임 토탈 인포메이션
401 뉴스를 찾아서
402 혹시 이런 게임 아세요? (명작 게임 기행)
403 기획 기사
404 아니!! 이런 정보가 있었다니!!
500 게임 퀴즈
501 게임 퀴즈
502 게임 음악
503 쉽게 쓰는 유틸리티
504 컴퓨터 용어 사전

완전히 내용이 변했습니다.
그래서 정말 자신있습니다...
여러분의 사랑을 독차지할 자신있습니다.
믿고, 지금!! 「700-9981」를 힘차게 눌러주세요!!

일석이조!! 문제의 재미와 선물을 타가세요!!

안녕하세요!! 여러분의 귀염둥이 최마빡입니다.
501번 게임 퀴즈를 풀다가… 갑자기 제가 나타나서… 여러분의 비밀번호와 생년월일을 물어볼 것입니다.
그 때 비밀번호와 생년월일을 서슴없이 입력해 주세요
들어오신 분 중 무작위로 10명을 추첨, 최신IBM-PC게임을 드리겠습니다.
자세한 것은 들어가보시면 압니다.
발표는 다음 호 게임챔프에다 하겠습니다.

9650

새로움으로 다시 도전한다!!

국내 최초!! 어드벤처형 전화 음성 퀴즈!! 700-9650

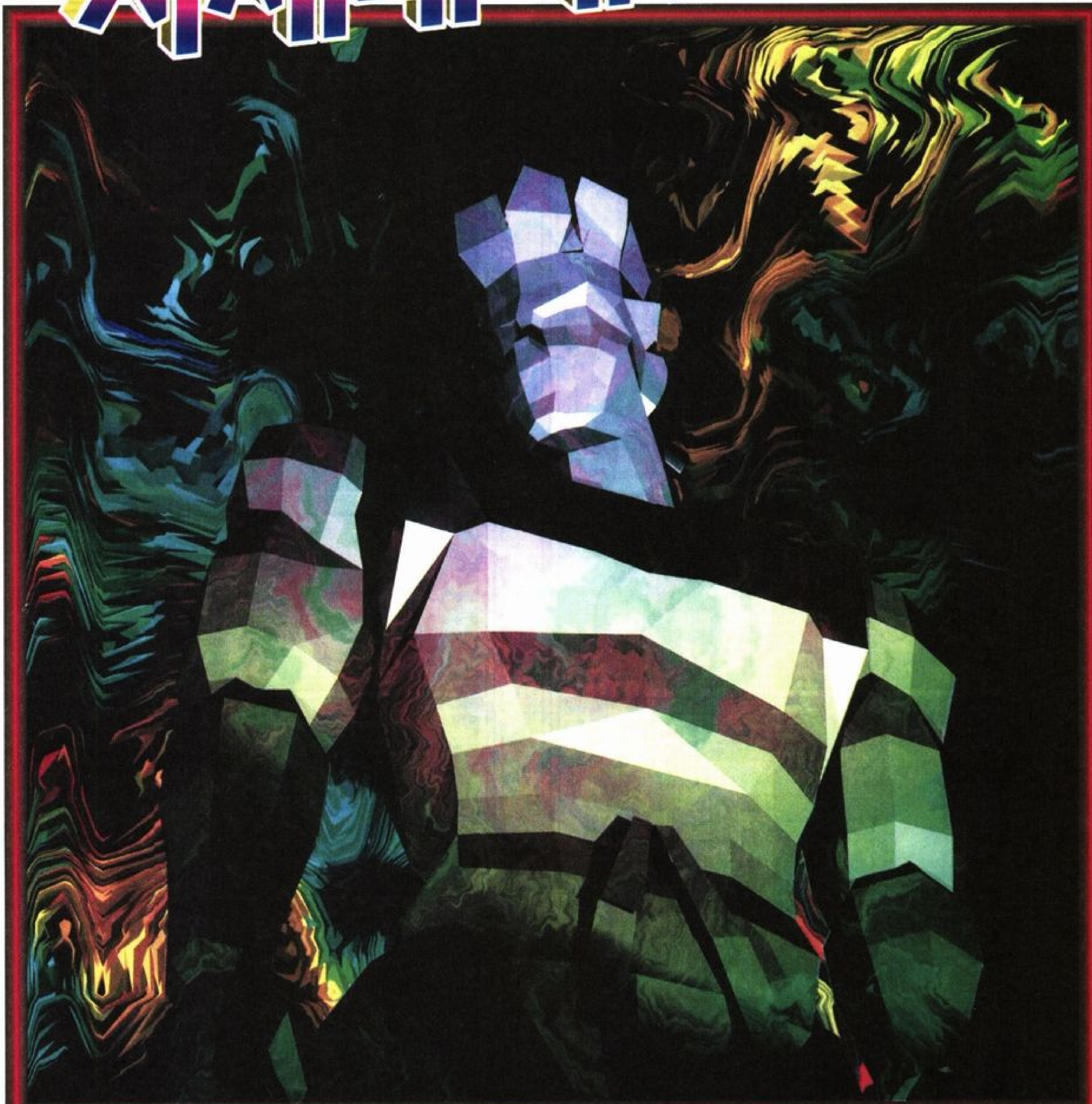
새로운 문제, 새로운 성우, 새로운 문제로 과감하게 여러분에게 도전을 합니다!!

1번 슈퍼컴보이
성검전설 3
슈퍼마리오 요시 아일랜드
2번 플레이 스테이션
철권 2
3번 새턴
버철 화이터 2
4번 아케이드
킹 오브 화이터즈 95
5번 IBM-PC 하이리워드

위 문제들은 각 기종의 게임들을 클리어하신 분도 클리어하지 못하신 분도 푸실 수 있습니다.
왜냐구요!! 해보시면 알 수 있습니다
문제를 다 클리어하고 나면, 챔프 명인들이 나타나 특별 메세지를 전해드립니다.
너무 재미있어도 책임지지 않습니다.

★ 50원 / 30초 ★ 불건전 정보신고: 080 - 023 - 0113 ★

차세대 게임라인



차세대 인기차트

새턴 소프트 동향중 가장 두드러지는 것은 소프트 발매가 거의 전무하다는 것이다. 특히 국내 유저에게는 거의 어울리지 않은 게임 발매뿐... 그렇다고 플레이 스테이션이 대활약을 펼친다는 것은 아니다.

새턴 최강 베스트 5



1 골든엑스 더 듀얼
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 9월 29일
- 가격 : 5,800엔



2 왕암즈
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 9월 29일
- 가격 : 5,800엔



3 메탈 화이터 미쿠
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 9월 29일
- 가격 : 5,800엔



4 매직 나이트 레이어스
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 8월 25일
- 가격 : 4,800엔



5 스팀 기어 매슈
- 제작사 : 타카라
- 발매일 : 9월 29일
- 가격 : 5,800엔

플레이 스테이션 최강 베스트 5



1 두근두근메모리얼
- 제작사 : 코나미
- 발매일 : 10월 13일
- 가격 : 6,800엔



2 나왔다! 트윈비 디럭스
- 제작사 : 코나미
- 발매일 : 9월 29일
- 가격 : 5,800엔



3 필로소마
- 제작사 : SCE
- 발매일 : 7월 28일
- 가격 : 5,800엔



4 제로디바이드
- 제작사 : ZOOM
- 발매일 : 8월 25일
- 가격 : 5,800엔



5 위닝 일레븐
- 제작사 : 코나미
- 발매일 : 7월 21일
- 가격 : 5,800엔

차세대 올스타 베스트 10

1	골든엑스 더 듀얼	6	필로소마
2	두근두근 메모리얼	7	나왔다! 트윈비 디럭스
3	폴리스 너츠	8	메탈 화이터 미쿠
4	왕암즈	9	매직 나이트 레이어스
5	제로디바이드	10	위닝 일레븐

총평

지난달 5위에 머물렀던 골든엑스 더 듀얼이 무려 1위로 껑충 뛰어 올랐다. 이것은 대체 어떻게 된 일일까? 그것도 오랜기간 높은 기대를 받던 두근두근 메모리얼을 제치고... 그리고 한번의 실망을 준후 발매된 폴리스 너츠는 3위를 차지했다. 역시 아직까지는 대전격투 장르가 강세를 보이고 있다는 것을 알 수 있다.

PS 속보



인기 애니메이션 「마크로스」를 폴리곤 게임으로 맛보자!

마크로스 디지털 미션 VF-X(가칭)

82년 일본의 애니메이션이 본격적인 인기 활로를 걷고 있던 시기에 등장했던 마크로스는 보통의 SF애니메이션과는 달리 SF액션, 로보트, 가수의 3각관계 애정이 복잡하게 한데 얽혀 그려진 것이 가장 큰 특징이며 SF애니메이션 역사에 있어서도 중요한 몫을 차지한다. 우리나라에서는 '로보텍(ROBOTECH)'으로 잘알려진 마크로스가 비행 시뮬레이션 게임이 되어 플레이 스테이션용으로 등장한다.

제작사	반다이 비주얼
발매일	98년 3월 예정
가 격	미정
장 르	시뮬레이션

초기 발키리에서 최신 발키리까지 폴리곤으로 재현

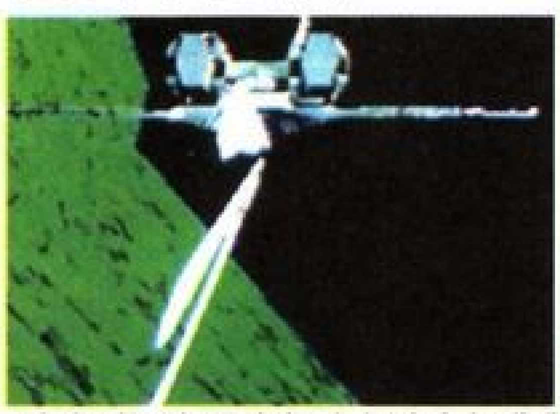
「마크로스 디지탈미션 VF-X」에는 지금까지 마크로스 시리즈에 등장했던 대표적인 전투머신인 발키리를 총집합시켰다.

마크로스에 등장했던 주역 메카닉 'VF-1'을 필두로 최신작인 '마크로스 플러스'의 'VF-19'와 'YF-22'까지 폴리곤으로 그려진다. 게다가 각 미션마다 상황에 따라 3단계(또는 2단계)로 변신이 가능하다.

마크로스 디지탈미션의 개발에는 마크로스 시리즈의 원작자인 가와모리 쇼지(河森正治)를 중심으로 마크로스 시리즈에서 마크로스의 특징이라고 할 수 있는 비처럼 쏟아지는 미사일 사이를 빠져나가 역으로 캐트링건이나 마이크로 미사일을 적에게 퍼붓는 액션을 펼친 새로운 로봇액션의 창시자인 사카노 이치로(板野一郎), 마크로스 7의 애니메이션 캐릭터 디자인을 맡았던 카츠라 케이치로(桂 憲一郎) 등이 참가한다고 한다.

이들은 애니메이션에서 발키리의 움직임을 그대로 재현하기 위해, 그리고 공기의 존재나 기체의 중량감 등을 표현하기 위해서 필요하기 때문이라고 한다.

게다가 현실적인 공중전을 재현하기 위해서 프로그래머가 실제로 미국에 가서 공중전을 경험했다고… 여담이지만 마크로스 플러스의 액션부분을 감독했던 사카노 이치로 및 제작진 일부가 현실적인 액션 장면을 연출하기 위해 미국에서 전투기를 조종했다고 한다. 또한 내년에 발매될 조이스틱에 맞서게 될 본격적인 비행시뮬레이션 게임으로 주목되고 있다.



아직 하늘이 들어가 있지 않지만 대체로 이런 분위기가 아닐까?



배틀로이드는 1000폴리곤 정도로 손가락까지 완벽하게 풀폴리곤으로 구성시켰으며 텍스처 매핑으로 표면을 처리했다



태양이라는 광원의 설정이 빛과 그림자 그리고 기체에 반사되는 빛을 현실감있게 재현하고 있다



원작자들이 표현하고 싶었던 장면중의 하나. 아직 미완성이지만 발키리에서 발사된 미사일이 뒷부분에 구름을 그리며 나아가고 있다



소울에지

남코의 PS용 최신작은 철권에 이은 '시스템11' 제 3탄인 「소울에지」. 남코는 지난 9월에 열린 AM쇼에서 최대의 주목 게임이었던 「소울에지」를 PS용으로 이식하기로 결정했다.

제작사	남코
발매일	미정
가 격	미정
장 르	격투액션

정식으로 이식이 발표된 '소울에지'는 남코와 소니가 공동으로 개발한 아케이드 전용 기판인 '시스템11'로 제작된 최신 아케이드 게임이다.

'시스템11'은 소니의 PS에 동일한 이식을 가능케 했으며 저렴한 가격의 고성능 아케이드용 기판으로서 「철권」도 이 '시스템11'로 제작되었다.

이미 PS용으로 나온 「철권」을 보면 알 수 있듯이 「소울에지」도 아케이드용 못지 않게 이식이 가능하다는 이야기이다. 게다가 「철권2」의 이식발표 후에 곧바로 새로운 게임을 이식한다는 발표는 정말 충격적인 소식이 아닐 수 없다.

「소울에지」는 기존의 주먹과 발을 이용한 격투기 중심의 게임이 아니라 무기를 사용한 환타스틱(?)한 대전 격투게임이다. 즉 기존의 손과 발을 이용한 움직임이 아닌 무기를 사용한 움직임이기 때문에 기존의 격투게임과는 조금 색다른 느낌을 줄 것이다.

공개된 화면을 보면 검을 맞부딪치면서 파고 들어가는 공격이나 무기를 사용한 독자적인 공격(던지기도 가능)이 다채롭게 준비되어 있는 등 「철권」과는 또다른 방향성을 가지고 있다. 또한 격투의 연출력 역시 「철권」 시리즈와는 다른 형식으로 완성될 것같다.

또한 최근 남코 게임의 특징인 한국 캐릭터의 등장도 환영할 만한 일이다. 「철권2」의 '백두산'에 이어 이번 「소울에지」에는 우리나라의 여성 캐릭터인 '성미나'가 등장한다.



고켄 헤이시로

연령:22세
국적:일본
무기:일본도
유파:비천어검류



소피티아 알렉산드라

연령:18세
국적:그리스
무기:쇼트 스워드, 스몰 실드
유파:성 아테나류



타키

연령:22세
국적:일본
무기:일본도(열귀환)
유파:콩상기도류



볼드

연령:43세
국적:이탈리아
무기:카탈
유파:아류



로크

연령:37세
국적:미국
무기:인디스호크
유파:라디노바바츠



지크프리트 슈타우펜

연령:16세
국적:독일
무기:츠바이 헌터
유파:아류



이룡

연령:24세
국적:중국
무기:칼날이 달린 쌍절곤
유파:무쌍룡파



성미나

연령:16세
국적:한국
무기:참마도
유파:성가식 대도술

스화의 영광을 재현하라

스트리트 화이터 시리즈에서 뜨거운 배틀을 전개해 온 격투가들의 새로운 원류를 찾는 최신작!! 류, 켄, 춘리 그리고 베가는 도대체 무엇을 위하여 싸우는 것일까?



스트리트 화이터 제로

제작사	캡콤
발매일	95년 하순 발매 예정
가 격	미정
장 르	대전 격투 액션

전략성이 큰 폭으로 진행한다!



화면 아래의 슈퍼콤보 게이지, 3레벨까지 바로 할 수 있도록 되어 있기 때문에 전략성이 탁월해 졌다

캡콤 월드의 집대성!

제로에는 모든 시리즈에 등장하는 류와 켄, 사가트, 춘리 외에 6인의 개성파 캐릭터들이 등장한다.

류

필살기 파동권 성능이 뛰어나며 안정된 격투 방법을 취할 수 있다. 공중 '용권선풍각'에 대한 판정도 강하므로 공중전을 유리하게 이끌어 나갈 수 있다.

어떤 국면에서도 빈틈을 보이지 않는 강한 이미지의 주인공 캐릭터.

켄

상승중에는 무적의 필살기 '승룡권'이 강하다. 스스로 지면을 뒹굴어 타이밍을 조절할 수 있는 유일한 캐릭터.

파이널 파이트에서!!

사이드 스크롤 격투액션의 기초를 구축한 「파이널 파이트」에서 그 격투 스타일을 바꿔 등장한 캐릭터도 있다.

소돔

강력한 돌진계 필살기와 투기를 갖고 있다. 슬라이딩으로 날렵하게 도구를 바꾸면서 접근한다.

가이

이동 속도와 스피디한 필살기 질주로 상대를 농락하는 듯한 격투 액션이 주특기다.

오리지널 제로

완전 오리지널 캐릭터는 두사람. 그렇지만 낫슈는 가일의 친한 친구로서 이름만은 일찍부터 등장했었다.

낫슈

가일의 친한 친구로서 지금까지 이름만 등장했던 낫슈. 기본적인 기술은 가이와 거의 같다

로즈

캔슬이 가능한 통상기가 많은 로즈. 소울 리플렉트 등 변형된 필살기도 다수 갖고 있다

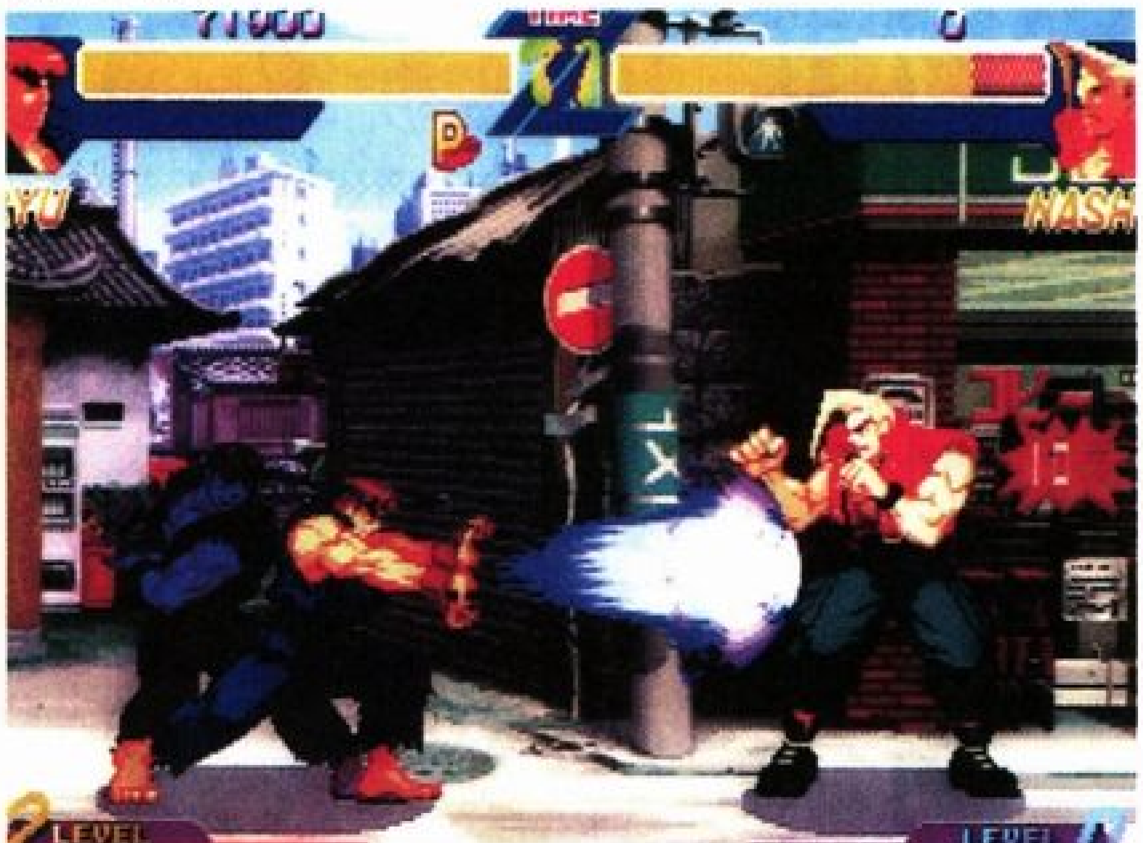


슈퍼콤보로 피니쉬하면 바로 이런 화면을 볼 수 있다

각자 맡은 것을 수행하라!

제로의 독자적인 시스템, 슈퍼 콤보와 제로 카운터, 공중 이동 가드. 이런 시스템면에 충실한 것 이상으로 각 캐릭터에게 격투에 대한 독자적인 감정을 불어 넣어준 것이 곧 각 캐릭터들이 연출하게 되는 스토리로…

이것이 PS용 화면 사진. 화면으로는 아케이드용과 구분하기 힘들 정도로 완벽하게 이식됐다





「스화 ZERO」를 PS 에서도 할 수 있다



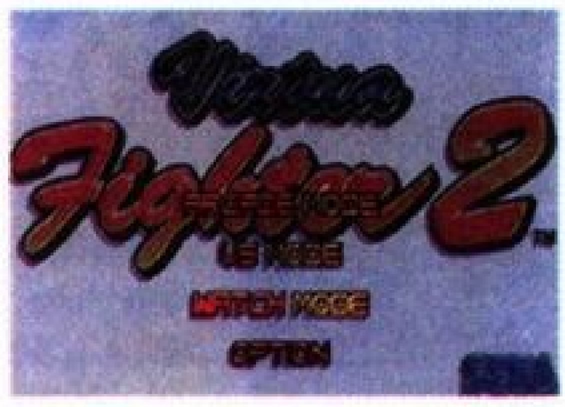
SS 속보

버철화이터2



제작사	세가
발매일	95년 12월 1일
가 격	6,800엔
장 르	대전격투

나날이 발전해가는 각 캐릭터의 모습과 세세한 요소들. 지난 9월 13일에 개최됐던 'AM쇼'의 버전은 이미 플레이가 가능했었다. 11월 23일 세가 새턴 출하 1주년 행사에서는 '디버깅 작업'이 마무리된 프로토 타입의 캐릭터들을 이용한 테스트 플레이도 열린다고 한다. 이번호에서는 'AM쇼'의 버전과 최신 버전의 차이점, 그리고 마지막 캐릭터인 듀랄의 모습을 공개하겠다. 예상을 뛰어넘는 완성도를 보이고 있는 버철 화이터2의 현 상태를 체크해 보자.



○타이틀 화면에 들어가 있는 워치 모드(CPU캐릭터끼리의 대전을 관전하는 모드). 제품에도 들어갈지는 아직 미정이다

개발상황 순조, 남은 것은 새로운 텍스처 매핑

연내 발매를 향해서 힘차게 전진하고 있는 AM2의 버철 화이터2. 모든 기술은 지난달에 이미 들어간 상태였지만 기술적인 문제(약 10%의 프레임 저하)로 인해서 개발이 잠시 제자리 걸음을 했었다. 그러나 이미 그러한 문제도 해결. 남은 것은 캐릭터의 모델링과(현재 상태도 모델링은 계속되고 있다) 아케이드와 동일한 조작 감각을 위한 조정, 그리고 CPU 알고리즘 등이다.



쇼버전의 워치 모드는 캐릭터를 자동으로 선택한 후에 진행 됐다



CPU대 CPU의 대전!
각 캐릭터의 알고리즘을 분석하기에 가장 좋은 모드

체크 1 각종 문자표시가 들어갔다

지난호에 공개한 버전에서는 체력 게이지와 COM전의 타임표시만 들어가 있었지만 이번달에는 지난달의 상태에서 시합 전, 시합 후의 문자 표시가 화면에 나타나게 되어 보다 오리지널에 가깝게 됐다. 「레디 고!」등의 음성도 아케이드용과 동일한 음성이 사용되고 있기 때문에 분위기의 재현도는 확실하다.



도중 참가를 나타내는 난입 표시도 들어가 있다



○시합전에 「레디」 문자가 들어갔다. 음성은 아케이드용과 동일

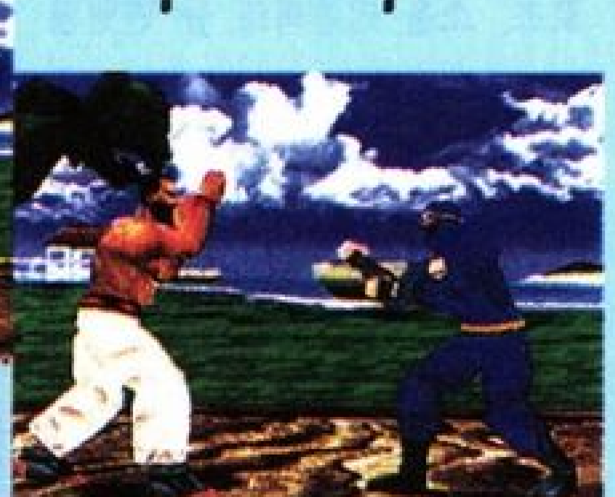
○COM전에서의 컨티뉴 화면. 화면의 확대 축소 연출은 이후에 들어갈 예정이다



체크 2 캐릭터의 텍스처가 향상됐다

매달 화면사진이 공개될 때마다 진화하고 있는 새턴용 캐릭터들이지만 이번호에서는 더욱 오리지널에 가까워졌다.특히 파이는 이제까지 장난감 쇼 버전이 아닌 새로운 텍스처로 입혀지게 됐다. 또 새롭게 등장한 잭키는 부츠의 바닥까지 완벽하게 텍스처가 들어갔다.





○○제프리는 더욱 오리지널에 가깝게 변했다



캐릭터의 그림자가 들어갔다. 전작과 달리 반투명 그림자로 변한점에 주목하자

CHECK 3 모든 기술의 적중 판정이 들어갔다

지금까지 전시회 등에 공개된 캐릭터들에게는 던지기 기술과 버튼의 연속기 정도밖에 들어가 있지 않았지만 이번에는 모든 기술과(사실 모든 기술은 지난 달에도 들어갔었지만 그 당시에는 프레임 저하로 인해서 다시 삭제시켰었다) 그에 해당하는 적중 판정이 들어갔다.

방어 자세, 다운, 공격을 받았을 때의 흔들림 등의 동작을 새턴용에서도 볼 수 있게 됐다. 현단계에서는 아직 조절중이기 때문에 테스트 플레이를 해보면 감각이 조금 이상하지만 초당 60프레임의 움직임은 완벽한 오리지널 그 자체의 움직임이다. 이후에는 조작감각을 아케이드용과 동일하게 하기 위한 디버깅 작업이 발매 전까지 계속된다고 한다.



일어서며 공격도 OK



'이문정주'를 맞고 흔들리는 울프. 이후에 PK나 던지기를?

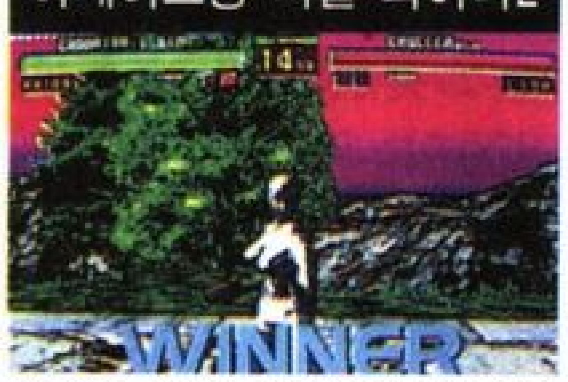
드디어 최강의 적 듀랄의 모습이 나타났다

10인의 캐릭터가 공개된 이래 많은 새턴 유저들은 듀랄 크로스의 공개를 기다려 왔을 것이다. 반투명의 텍스처와 다수의 폴리곤 처리를 어떻게 할 것인지, 지금 그 듀랄의 모습이 나타났다. 이번호 챔프에서는 현재 공개된 2장의 사진을 통해서 듀랄의 완성도에 대해 점검해 보겠다. 특히 이 듀랄은 이미 아케이드용의 데이터를 기초로 움직이고 있기 때문에 알고리즘까지도 완벽하게 되어 있다. 세가의 제작자들은 새턴용 버철 화이터 II의 이식시에 각 캐릭터들의 몇가지 부분을「버철 화이터2.1」에 대응시킨다고 하였는데 그 첫번째가 듀랄의 자유로운 사용인 것 같다. 이후에도 지속적인 쉐이딩을 통해서 더욱 오리지널에 다가설 예정이지만 현상태로도 상당히 만족할만한 상태이다.



○이번에 최초 공개된 듀랄 크로스의 새턴용 화면. 금속적 질감과「I」보다 글래머로 변모된 몸체, 강열한 이미지를 나타내는 손끝 등 재현도는 꽤 오리지널에 가깝다.「WINNER」라는 문자가 들어가 있는 것으로 보아 새턴용에서는 자유롭게 듀랄을 사용할 수 있을 것 같다

아케이드용 버철 화이터2

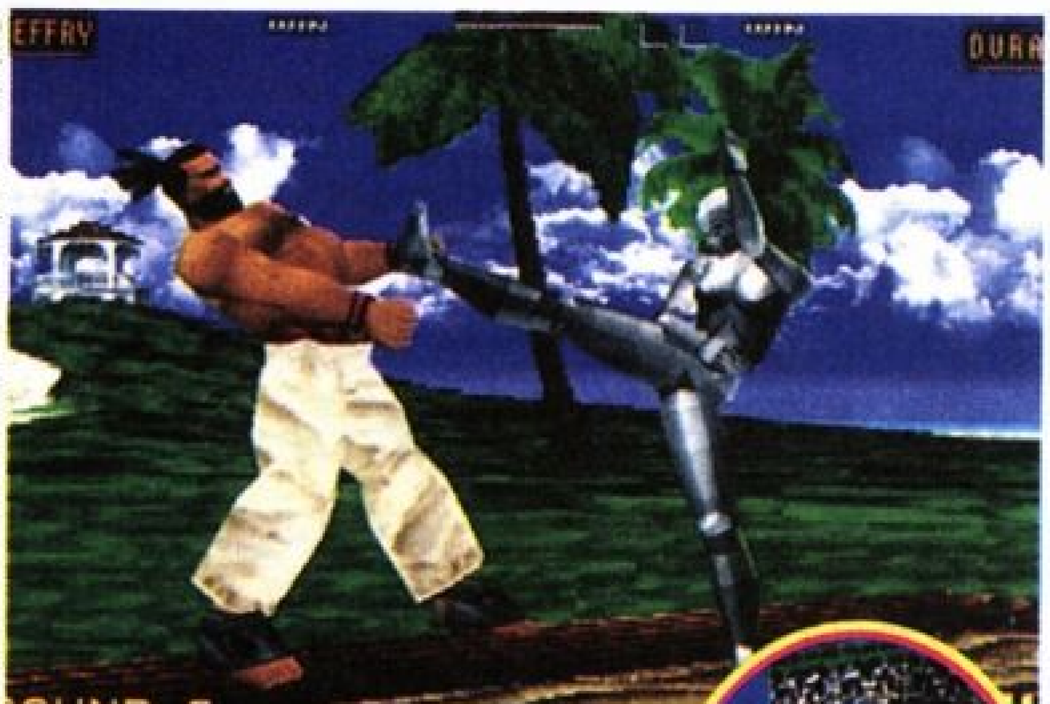


새턴용과 똑같은 장면을 아케이드용을 이용해서 만들어 보았다. 아직 조절중의 단계이지만 상당히 닮았다

아케이드용 버철 화이터 2.1



2.1은 듀랄을 고르는 커멘드가 공개됐다. 스타트 버튼을 누르면서 캐릭터를 선택하면 된다. 확률은 1/16



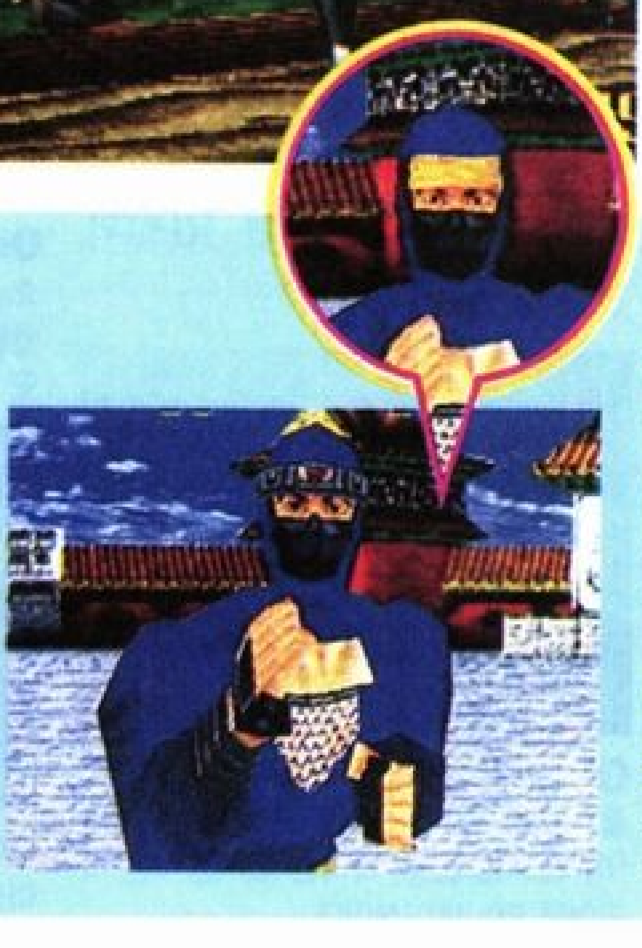
○듀랄이 제프리에게 연환퇴를 날리고 있다. 이미 적중 판정 등도 모두 들어가 있는 상태

다음호에는 단위 인정과 2P 캐릭터들이!?

이제까지 챔프에서는 이번호까지 7차례에 걸쳐서 새턴용 버철 화이터2의 속보를 실었었다. 거의 완성에 가까워진 이 소프트도 이제 다음호를 끝으로 마치려고 한다. 그런 의미에서 다음호에는 새턴용에만 들어가는 비밀의 신요소와 각 캐릭터의 알고리즘이 들어가기 전부터 완성돼있던 단위 인정 모드를 소개하기로 하겠다. 또한 2P측 캐릭터의 모습도 공개할 예정이므로 기대하길 바란다



○이것이 파이의 최신버전



○오른쪽은 카게의 머리에 띠가 떨어진 상태. 표정도 오리지널에 가까워졌다



드디어 재키 등장. 부츠의 바닥까지 텍스처가 들어갔다

AM2연 디자이너의 한마디

듀랄은 색수가 다른 어떤 캐릭터에 비해서도 적었기 때문에 텍스처 데이터를 작성하는 것은 굉장히 쉬웠습니다. 하지만 듀랄이라고 문제가 없었던 것은 아니었습니다. 그것은 몸체의 데이터 작성이 쉬웠던 반면에 전신이 폴리곤으로 이루어진 듀랄의 얼굴을 폴리곤을 대신하여 텍스처로 폴리곤 질감을 내어야했던 점 입니다. 이 부분에서 상당한 연구가 필요했습니다. 현재 공개된 듀랄도 완전한 것은 아니지만 얼굴 부분이 아케이드용에 비해서 그다지 위화감은 없다고 생각합니다.



잊혀질 수 없는 감동의 명작이 등장한다

알버트 오딧세이 외전

~ LEGEND OF ELDEAN ~

- 제작사 : 선소프트
- 발매일 : 96년 1월 하순
- 가격 : 미정
- 장르 : RPG

이미 SFC로 두번째 작품까지 선보인 선소프트의 시뮬레이션 RPG 시리즈 알버트 오딧세이가 새턴으로 등장한다. 새턴용 알버트 오딧세이는 외전이란 형식으로 계속해서 RPG를 즐기고 싶어하는 새턴 유저들의 욕구를 충분히 만족시켜 줄 것이다.

새턴에서 승화되는 완벽 RPG

이 게임은 과거 SFC에 발매된 시뮬레이션 RPG 시리즈의 외전적 형식이지만 전작들이 시뮬레이션 요소가 짙었던 것에 비해서 이번 새턴용은 세계관과 몇가지 시스템을 그대로 계승하고 있는 점을 제외하면 순수한 RPG라고 말할 수 있다. 시나리오는 2부 구성으로 이루어져 있고 각각 장대한 이야기가 펼쳐지게 된다.



주인공 파이크는 인간이면서 조인 하피의 손에 자랐다. 여기는 그 고향일까? 녹음이 무성한 숲속에 하피들이 모여있다



환타지 RPG에서는 빠질 수 없는 만남과 이별의 장소 주점. 새턴답게 그래픽이 섬세하다. 캐릭터의 표정도 풍부

엘딘 3자매의 전설과 새로운 모험

태고의 시대, 마법왕국 팔가스타는 고대용 라그에게 습격당하지만 엘딘 3자매에 의해서 라그는 죽게 된다. 그러나 3자매의 차남 라드리아는 라그의 사체에서 생겨난 마검 매드라이커를 손에 넣음으로서 팔카타 대륙 전토를 피로 물들이는 전쟁을 일으키게 된다.

라그와의 전투에서 불사의 육체를 얻은 3자매의 싸움은 최후에 막내인 파티가 스스로의 육체를 변화시킨 성검 엘딘에 의해서 막을 내리게 되었다. 그로부터 길고 긴 시간이 흐르고...

용사 알버트들이 활약한 시대로부터도 벌써 수백년이 흘렀다. 그리고 어느사이엔가 인간과 마물들의 사이에는 서로를 도와가며 살아가는 평화로운 관계가 형성되었다. 그러나 그 관계를 무너뜨린 고브린들이 한 마을을 습격, 한명의 아기를 남기고는 모두 죽어버리는 사건이 일어난다. 후에 하피에게 길러진 그 아기의 이름은 파이크. 파이크는 자신의 목숨을 구해준 어머니같은 존재 라이아를 구하기 위해서 여행을 떠나게 된다.



새로운 싸움이 시작된다



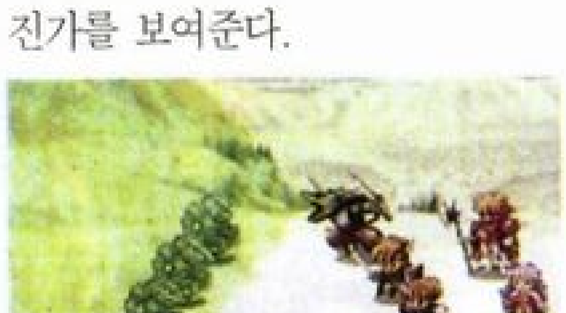
마검도 부활을 맞이한다

RPG팬을 만족시키는 큐트 & 다이나믹 배틀

배틀은 완벽한 RPG풍이다. 커멘드 입력방식으로 다양한 파티 캐릭터들이 화려한 공격을 펼쳐나간다. 섬세한 애니메이션, 그리고 그에 걸맞는 캐릭터들의 목소리도!! 당연한 이야기지만 연출도 화려하여 새턴 RPG의 진가를 보여준다.



조인(鳥人) 아몬의 특수공격 「이글댄스」. 캐릭터의 설정부터 음악과 음성의 연출까지 화려함이 가득하므로 기대해도 좋을 것이다



각 캐릭터는 각각 독자적인 특수공격을 가지고 있다. 용인 엘다의 특수공격 「어시드 브레스」. 박력은 있지만 어딘지 귀여운 애니메이션이다



아직 어떤 소리를 낼지는 미정이지만 아군 캐릭터가 공격을 받는 장면도 화려한 그래픽으로 표현하고 있다

새로운 전설을 창조하는 용사들



엘다

용인족의 전사로 독과 마비 등의 공격에 저항력을 가진 강인한 생명력을 가지고 있다. 이 도류의 기술과 다양한 효과를 가진 브레스공격을 이용하는 강력한 전사. 외견과 걸맞지 않게 동료를 생각하는 상냥한 마음의 소유자이다. 부족을 구해준 은혜와 정의감에 의해서 동료가 된다.

에카



기갈 마을에서 가수로 살아가는 소녀. 무기를 이용한 던지기 공격으로 싸우며 간접마법과 회복마법 등을 사용한다. 신관이었던 양친이 과로로 쓰러지고 그후에 부모의 일을 계승할 수가 없다는 생각에 주인공과의 만남에 운명을 느끼고 동료가 된다.

파이크

아직 아기였을 때 마을을 습격한 고브린들에 의해서 양친과 사별하고 하피족의 라이아에게 구조되어 길러졌다. 돌로 변한 그녀을 구하기 위해서 아버지의 유품인 마법의 단검 파티를 가지고 여행을 떠난다.



레오즈



누구에게라도 평등한 사랑을 나누어주는 신관. 아직 17세의 소녀이면서 뛰어난 마력을 가지고 있으며 소라스 마을의 대표자로써 절대적인 지지를 받고 있다. 스스로 단련해온 체술과 고도의 회복마법을 무기로 한다. 돌로변해버린 사람들을 구하기 위해서 목적이 같은 주인공의 동료가 된다.



아몬

활발한 성격을 가진 조인족(鳥人族) 뉴 하프 전사. 큰 날개를 이용한 재빠른 움직임을 이용하여 공중에서 사용하는 폴 웨폰에 의한 공격은 한번에 복수의 적에게 데미지를 입힐 수가 있다. 또한 한명 정도라면 인간을 데리고 하늘을 나는 것도 가능. 조인족과 수인족의 대표로 주인공의 동료가 되어준다.

돌로 변해버린 은인을 구하기 위해서 여행을 떠난다

사악하고 강대한 힘을 가진 자들과의 격전

「불멸의 황제」라 불리우는 라드리아 부활에 의해서 평화로운 나날은 무너졌다. 라드리아의 수하인 베르나드에게 돌이 되버린 라이아를 구하기 위해 파이크는 여행을 떠나고 다양한 적과 싸우게 된다.



「얼음의 귀공자」라고 불리우는 마도사 베르나드의 마법이 라이아를 습격



이야기가 진행될수록 다양한 이벤트가 발생한다. 서커스 막사에서 어떤일이 일어날까?



라드리아

고대용이 변화한 마검을 손에 넣고 어둠에 매료되버린 남자. 대륙지배를 위해서 수하들에게 마정석을 모으게 한다



노마

과거 용사 알버트와 싸웠던 오즈왈드의 마지막 혈족인 마도사. 마검 매드라이커에게 선택받았다

다양한 만남이 파이크들을 기다린다

알버트의 피를 이은 용사 가이, 파티에도 참가하는 마도사 캐롤, 주인공들을 몇번이고 구해주는 노마도사 에스턴 등 다양한 인물이 등장. 더우기 대륙최강의 고트 기사단과 여자만으로 이루어진 용병단 실버빅슨과의 만남도 있다.



소라스 마을의 교회에서 일어나는 이벤트



주점에서는 누구와 만나게 될까?



파티 멤버의 개인적인 전투도 있다



선착장에서 이상한 남자와 대면한다



특별진단 제9회

소니의 톡톡 튀는 신 게임 비지니스

소니 컴퓨터 엔터테인먼트는 차세대 32비트 플레이스테이션을 94년말까지 30만대를 판매했다고 공표했다. 타이틀은 이미 17대를 발매했다. 업무용 게임기와 같은 계산능력을 가졌으며, 특히 리얼타임 3D CG의 표현능력이 뛰어난 것 등은 CD ROM이라는 미디어의 특성을 살린 형태를 구축했다고 할 수 있는데 이와같은 것들은 플레이스테이션의 두드러진 특징이라고 할 수 있다.

게임 개발자를 감탄시킨 계산능력

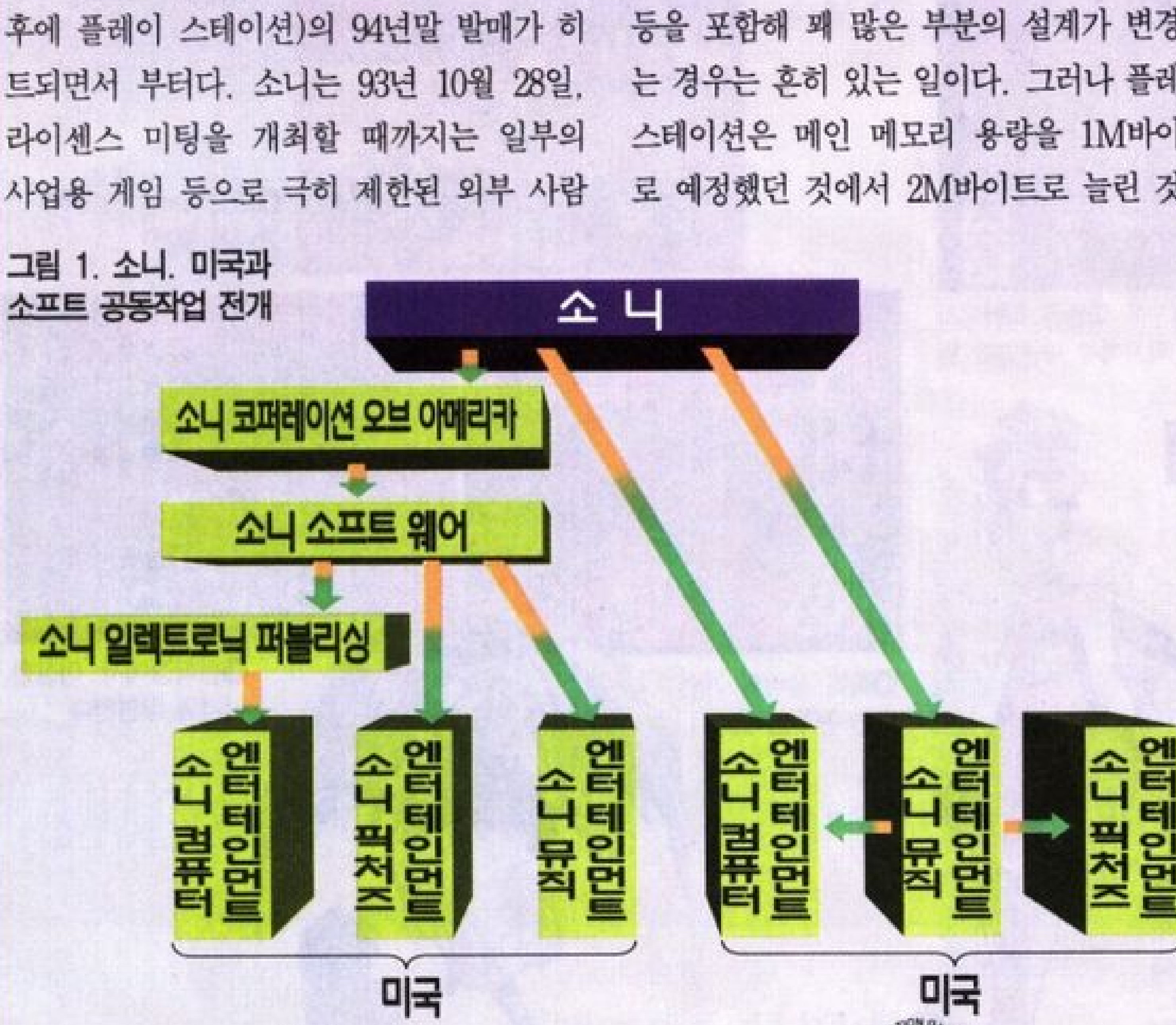
소니-CE는 소니와 소니 뮤직 엔터테인먼트를 대등하게 출자해서 93년 11월 16일에 설립된 합병회사이다. 소니의 소프트 사업으로는 음악, 영화에 이어 세번째 사업이 되는 셈이다.

93년 당시, 닌텐도 슈퍼컴보이 호환의 CD ROM기는 공중에 뜬 상태로, 소니의 게임기 구상은 물거품이 되었었다. 다시 빛을 보게된 것은 93년 9월, 독자적인 포맷의 CD ROM게임기(당시 개발명은 'PS-X', 후에 플레이 스테이션)의 94년말 발매가 히트되면서 부터다. 소니는 93년 10월 28일, 라이센스 미팅을 개최할 때까지는 일부의 사업용 게임 등으로 극히 제한된 외부 사람들에게만 PS-X를 보여줄 뿐이었다. 그렇게 하지 않으면 CG의 뛰어난 표현능력이 입에서 입으로 전해져, 그들 사이에서는 "소니가 굉장한 것을 개발했다"는 소문이 순시간에 퍼지기 때문이다. PS-X는 화상처리 기술에는 종래의 게임기보다도 소니가 자신하는 방송국용의 CG 이펙터(effect)에 가까운 것으로 그 기술을 한 단계 높여 가정용에 접근했던 것이다.

플레이스테이션의 수준 높은 묘화능력을 뒷받침하고 있는 것은 합리적으로 구성한 아키텍처라고 할 수 있다. 넓은 폭의 메인 버스를 준비해 너무 복잡한 구성을 피하는 것, CPU를 복수로 분산시키지 않는 것, — "그렇게 하지 않으면 제한된 자원을 이용할 수 없다." (소니社 관계자)— 메모리를 복수 용도에 분산하지 않는 것과 파이 플레인 처리의 배제 등이다.

신세대 게임기 같은 복잡한 전자상품을 개발하게 되면 세가 새턴 이나 NEC홈일렉토닉스의 PC-FX처럼 개발 도중에서 CPU 등을 포함해 꽤 많은 부분의 설계가 변경되는 경우는 흔히 있는 일이다. 그러나 플레이스테이션은 메인 메모리 용량을 1M바이트로 예정했던 것에서 2M바이트로 늘린 것을 제외하면 구성은 거의 변동이 없다. 이것은 개발진이 플레이스테이션의 개발 목표를 대담하고 명확하게 규정해 실현시키기 위해 하나의 부품 레벨부터 신중을 기한 비전 추구형으로 개발한 결과라고 할 수 있다. 처음에 제안했던 메모리 용량이 비교적 작은 것은 화면에 표시를 끝낸 데이타를 메모리에서 버리면서 새로운 데이타를 읽어내는 타이틀의 제작수법을 처음부터 상정(회의에 나온 의안을 결정)해 놓았기 때문이었다. 메모리가 적어도 충분한 표현이 가능하다면 비용이 높아지는 요인은 적어진다. 그러나 이와 같은 타이틀을 제작하기 위한 노하우는 단시일내에 양성되는 것이 아니므로, 프로그래머의 부담은 당연히 커질 수밖에 없다. 또 PC계열 소프트 하우스는 어느 정도의 메모리 용량을 전제로 소프를 개발한다. 그런 의미에서 남코의 '리지 레이서의 코스 화면부분이 들어가지 않는다'고 하는 의견이 있어 용량을 늘리게 되었다.

그림 1. 소니. 미국과 소프트 공동작업 전개



다양한 도전을 시도한다.

위와 같은 경우에서 보여지듯 소니의 게임사업에 관한 모든 편성의 근간에는 '소프트 제작자에게 듣는다.'라고 하는 방침이 있다. 기술적인 노하우 또는 레코드 비지니스에서 얻은 소프트 사업에 대해 지방의 특성을 파악하는 감각이다. 소니가 앞으로 게임을 끝임없이 만들어 낼 것은 명백한 사실이다. 충분한 타이틀 제작자의 의견과 많은 제작자의 참여를 바라는 것이 소니의 방침이다. 닌텐도가 항상 주장하듯, '게임 소프트 발매 수와 히트작의 수치가 비례하지 않는 것은 당연하다. 충분한 경험과 노하우를 가진 극소수의 사람만이 히트작을 탄생시킨다.'고 하는 견해는 모두가 동감한다. 그러나 소니측의 방법론은 "우리가 추구하는 세계에서는 누가 좋은 작품을 만들어 낼 것인가에 대해서 알 수 있는 방법은 없다.

표1)소니사의 최근 2년의 주요 동향

93. 9.13	소니, 94년말에 32비트 CD ROM기 발매로 최근 신회사
93. 10.28	소니, 소프트 하우스 대상으로 PS-X 공개
93. 11.16	소니, 컴퓨터 엔터테인먼트 (소니-CE) 설립
93. 11.16	남코, 소니-CE와 타이틀 제작 합의
93. 12.16	캡콤, 소니-CE를 향한 타이틀 제작
94. 3.21	코나미, 소니-CE의 기술을 이용한 업무용 게임기 개발
94. 5.10	게임기의 명칭을 '플레이스테이션' 으로 발매, 서드파티는 164개사로
94. 5.17	미국에서 소니 컴퓨터 엔터테인먼트 아메리카 설립
94. 6.15	LSI로직과 플레이스테이션용의 CPU를 공동개발과 발표
94. 10.27	플레이스테이션의 희망 소매 가격을 39800엔으로 발표, 8개 타이틀을 동시 발매
94. 12. 3	플레이스테이션 발매
95. 1. 4	영국에 소니 컴퓨터 엔터테인먼트 유럽 설립

많은 신작 소프트에 도전하지 않으면 좋은 작품은 절대 탄생될 수 없다."고 하는 극도로 상반되는 견해를 가지고 있다.

소니는 많은 소프트 하우스가 쉽게 참여할 수 있도록, 로얄티를 낮추는 동시에 틀을 저렴하게 책정해 타이틀 1개에 900엔 또는 원하는 소매점 가격의 1할로 정했다. 그렇게 해도 여전히 고가임에는 틀림없다. 틀에는 아티스트들이 그래픽용은 25만엔, 사운드용은 15만엔, 프로그래머들이 135만엔으로, 아티스트들을 특히 싸게 설정한 것은 "하나의 제작라인 중에서 프로그래머는 한사람이라도 신작 소프트 발매에는 여러 사람이 동시에 작업을 진행시키고 있는 경우가 많기 때문이다."라고 한다.

중간유통을 뺀 대담한 결단으로 소매상을 공략

아무리 플레이스테이션의 묘화능력이 뛰어나고 소프트 하우스가 참여하기 쉬운 조건을 갖추었다고 해도 상품판매 능력이 결여되어 있으면 비지니스는 성립되지 않는다. 많은 소프트 하우스의 참여도 성과를 기대하기는 힘들다.

플레이스테이션을 최종적으로 구매력있는 상품으로 만든 것은 CD ROM의 특성을 살린 유통망이다. 기존의 게임 도매상과 거래하지 않는다고 하는 약점을 반대로 공략한 것이 적중했다고 할 수 있다.

때마침 게임 소프트 시장은 공급 과잉으로 소매상의 요구는 점점 늘어나 있는 실정이었다. 소매상은 '메이커와 도매상측은 상품이 팔리지 않으면 어쩔수 없이 싸게 유통시킨다.'고 판단, 발주를 내지 않고 가격파괴를 지속시킨 것이다. 메이커는 답답한 심정이 되어 타이틀을 내지 않게 된다.

소니社는 이런 악순환의 원인이 마스크 ROM에 의해 예상되는 발주에 있다고 판단해 종래의 게임 유통과 소니의 가전제품의 유통과도 차이를 두고 구상하게 됐다. 즉 도매상을 통하지 않고 레코드 유통을 사용해, 게임 상품을 취급하고 있는 소매상까지 상품을 전달한다. 비디오 게임의 판매의 주류가 종래의 완구 소매가 아닌 양판점이나 전문점 체인으로 이동한다. 노력교환의 턴잉 포인트의 시기에 맞추었던 것도 상당히 큰 몫을 한 셈이다.

스크롤상에 스프라이트를 겸한 종래의 수법이 아날로그적인 수법이라고 한다면 플레이스테이션은 정통 디지털 그래픽 신서사이저이다. 그 진가가 발휘될 때까지 많은 크리에이터의 도전이 이어질 것이다.

플레이스테이션의 설계 컨셉트와 아키텍처

리얼타임 3D CG를 가정용 게임기에 도입

플레이스테이션은 수준 높은 그래픽 워크스테이션에 필적하는 3D CG 처리능력을 갖추었으며, 그 계산능력은 매초 36만 폴리곤에 이르러, 이것을 실현하기 위해 좌표변환 전용의 지오메터리 엔진을 가정용 게임기에 처음으로 탑재시켰다. 플레이스테이션을 가정용 게임기에 걸맞는 가격으로 제조하기 위해 당초부터 0.5미크론 폭의 칩을 설계해, 그 칩의 대량 생산을 목표로 했다.

1994년말 발매에 맞춰 개발한 플레이스테이션은 종래의 가정용 비디오 게임기의 아키텍처를 근본부터 다시 파악해서, 차세대 비디오 게임기의 대중화를 실현하고자 하는 목적으로 개발했다. 또 최초의 업무용 비디오 게임의 레벨과 비교해 보아 동등한 수준이 아니면 그 이상의 성능으로 제작할 것을 구상했으며, 성능과는 별도의 문제로 비디오 게임기 분야의 새로운 시도로 어느 정도는 중요성이 인정되었다. 기본적인 개발 컨셉트는 아래와 같다.

1. 본격적인 3D CG의 도입
2. 강력한 스프라이트 묘화능력
3. 2D/3D 화상 신서사이저
4. 1/60초 이내의 고속 리스폰스
5. 고속 RISC CPU의 채용
7. 압축화상의 리얼타임 해동
8. 배속CD ROM 드라이브

동시에 소프트웨어 개발 환경에 대해서도 다음과 같은 방침을 제시했다.

1. 저렴하고 쾌적한 개발환경의 정비
2. 고급언어를 사용한 소프트 개발
3. 유용한 라이브러리의 제공

한편, 목표로 하는 하드웨어의 성능은 다음과 같이 설정했다.

1. 세계 최고 수준의 그래픽 워크스테이션에 필적하는 3D CG 성능
2. 업계 최고 수준의 아케이드 게임기에 필적하는 2차원 화상묘화 성능
3. 최초의 워크스테이션이나 PC에 필적하는 CPU 연산성능
4. TV(NTSC/PAL)로 표현할 수 있는 최고의 화상을 출력
5. 가정용 게임기의 크기와 가격으로 상기의 목표를 실현

1993년 중엽에는 소정의 개발을 거의 완료해, 94년 12월 3일에는 일본시장을 겨냥, 발매 1년 이상 전부터 개발한 LSI 프로토타입(Prorotype)를 기본으로 한 평가(appreciation)소프트웨어 개발환경의 정비에 심여를 기울였다.

하드웨어 성능의 목표

목표1:그래픽스 워크스테이션에 필적하는 3D CG 성능

3D CG 성능은 당시, 세계 최고급 그래픽 워크스테이션의 좌표연산 능력이 드디어 100만 백터 /초 시대에 돌입하기 시작한 시기였다. 랜더링 능력도 그것에 부응해 수 백만 폴리곤/초로 실현됨과 동시에 화상의 표현능력도 향상되어, 텍스처 매핑 처리를 리얼타임으로 이동시키는 것이 가능하게 되었다. 텍스처 매핑은 3차원 물체의 표면에 2차원 화상을 입히는 것으로 물체의 질감을 보다 사실적으로 보이게 하는 기술이다.

플레이스테이션에도 거의 같은 성능 실현을 구상했다. 다만 그래픽 워크스테이션의 유연성과 미적효과를 살린 다각형 연결에 의

한 3차원 표현과는 달리, 비디오 게임의 세계에서는 물체를 비교적 작게 조합, 분해하여 사용하는 경우가 많다. 이것은 다수의 캐릭터가 공간 안에서는 분산하는 방식이 많고, 때로는 공격 등에 의해 뿔뿔이 분산될 필요가 있기 때문이다. 거기에는 각각의 폴리곤의 정점 데이터가 연결돼 있어 구조보다도 개체의 독립형태가 이상적이다. 플레이스테이션에는 이 폴리곤의 프리미티브를 삼각형과 사각형으로 만들어 폴리곤마다 독립적인 정점 데이타를 갖게 하는 구조을 채택했다. 목표로 한 폴리곤 묘화능력은 매초 36만 폴리곤, 이것이라면 한 화면에서 6,000개의 폴리곤이 나타나는 것이다. 여기에서 말하는 한 화면은 NTSC의 1필드를 가리킨다. 가로 해상도를 640도트라고 한다면 한 필드를 구성하는 세로 화상도는 240도트로, 총 153,600개의 픽셀이 존재한다. 픽셀의 묘화능력은 50픽셀의 삼각형인 경우 6,000폴리곤의 묘화가 가능하며 총30만 픽셀/화면 및 고해상도의 화면 1장을 미세한 폴리곤으로 2회 정도 빽빽히 칠해지게 되는 것이다. 동시에 폴리곤의 표면에 음영이 나타나는 그로우 쉐이딩이나 반투명 효과, 그리고 하드웨어 처리에 부과되는 리얼타임 텍스처 매핑 기술도 하드웨어 처리로 인해 도입됐다. 매초 20만 폴리곤 정도의 묘화능력으로 화상표현 능력이 비약적으로 향상되었다고 해도 거기에 따른 3차원 연산능력이 함께 수반되지 않으면 시스템 전체의 조화가 이루어지지 않는다. 공간 내에서 각 물체를 평행이동, 회전, 확대, 축소하는 좌표변환이나 2차원의 스크롤에 투영되는 투시변환이나 복수의 광원처리 등, 각각의 연산을 묘화하는 스피드 이상으로 처리할 수 없으면, 모처럼의 3D CG가 리얼타임으로 진행되지 않는다.

보급 가격대의 그래픽 워크스테이션에는 이와 같은 처리를 CPU에 의해 소프트웨어 처리로 실행하고 있다. 하지만, 최초의 64비트 RISC CPU를 이용해도 막대한 계산을 리얼타임으로 실행하는 것은 불가능하다. 이 때문에 최고급의 그래픽 워크스테이션에는 CPU와는 달리 고속으로 3차원의 좌표 교환을 실행한다.

플레이스테이션에서도 지오메터리 엔진을 CPU의 코프로세서로서 탑재한 것이다. 매초 36만 폴리곤의 독립 삼각형의 각 정점을 연사는 데에는 36엔×3정점=108만 정점분의 정점에 대응한 연산을 실행할 필요가 있기 때문이다. 표시폴리곤에 대응한 정점연산만으로는 불충분하므로 물체의 안쪽이 나 음영부분에 있는 물체에 대해서 정점연산이 필요하게 되는 경우가 많다. 또 클리핑 영역 내의 폴리곤에 대응한 정점연산에서도 다소 필요하다.

여기서 지오메터리 엔진의 계산능력으로 표시포리곤 수의 약 4배로 매초 150만 폴리곤의 정점연산 능력을 가능케 했다. 이것은 각각의 독립된 삼각형이기 때문에 3배의 정점연산인 450만 정점분의 연산이 필요하다. 이 수치는 개발 당시의 최고급의 그래픽 워크스테이션을 필적하고 있다.

목표2:아케이드 게임기에 필적하는 2차원 화상묘화 성능의 실현

업무용 아케이드 게임기는 어프리케이션에 맞게 제작되는 만큼 하드웨어를 강화할 수 있다. 그 결과 가정용 게임기와는 성능에 있어 상당한 격차를 보이게 된다. 90년초부터 차례차례 판매된 가정용 16비트 게임기 조차도 한 화면 내에 겨우 100개 정도의 스프라이트를 다룰 수 있을 뿐이었다. 당시의 최고급 성능의 업무용 기판은 그 10배인 1,000개의 스프라이트를 동시에 움직인다. 그것과는 달리 업무용 게임기는 프레임 버퍼 방식을 채용하는 것에 반해, 가정용 게임기는 비용의 제약 때문에 라인 버퍼밖에 갖지 못했던 관계로 하나의 수평주사선상에 배치할 수 있는 스프라이트 수가 한정되어 있었다. 예를 들면, 한 수평주사선상에 최고 8개의 스프라이터밖에 취급할 수 없었기 때문에, RPG에 4인 이상의 애니매이션 캐릭터가 가로선상으로 한번에 늘어서면 스프라이트 제약으로 인해서 캐릭터가 아물거리는 현상이 일어난다. 플레이스테이션에는 업무용 게임기와 같은 프레임 버퍼 방식을 채택, 종전의 제약을 극복함과 동시에 한 화면에 표시할 수 있는 스프라이트 수도 최고의 업무용 게임기의 4배인 4,000개를 동시에 나타낼 수 있도록 했다.

그런데 플레이스테이션에서는 스크롤의 표시도 대형 스크롤이나 그 집합으로 표현한다. 그렇게 함으로써 스프라이트와 스크롤을 통일한 아키텍처가 실현 가능케 되어 하드웨어 설계가 용이하게 되었다. 동시에 비용관계상 제한할 수 밖에 없는 V-RAM의 용량을 스크롤용과 스프라이트용으로 분할하지 않아도 되는데, 그것이 소프트웨어의 자유도가 늘어나게 된 이유이다. 다만, 이 경우 복수의 스크롤을 스프라이트의 집합으로밖에 표현할 수 없어, 스프라이트 표시 능력을 특히 강화시켜 둘 필요가 있다. 한 화면의 4,000개의 스프라이트 묘화능력이 있으면 320×240도트의 중해상도의 화면을 60분의 1초로 3회 연속 재현시킬 수 있다. 이 화면 재현력을 '픽셀필 레이트'라고 하며, 하드웨어의 능력을 나타내는 하나의 척도로 되어 있다. 픽셀필 레이트는 사용하는 메모리 시스템에도 의존한다. 일반적으로 사용하는 DRAM계통에서는 묘화하는 화면이 클수록 오버헤드가 감소해 레이트 수치는 최고에 접근한다. 스크롤상에는 큰 스프라이트를 사용할 수 있어 픽셀필 레이트도 같이 향상되는 동시에 더욱 많은 스프라이트 재현능력을 기대할 수 있다. 플레이스테이션에서는 이 최고 수치를 매초 6,700만픽셀로 설정했다.

목표3:워크스테이션, PC에 필적하는 CPU연산 성능

종래의 가정용 게임기는 16비트 RISC CPU가 사용되고 있다. 그 연산속도는 너무 늦어 어셈블러를 구사한 프로그램에 인해서 커버할 수 있는 범위를 넘고 있었다. 동시에 데이타 전송 속도의 저조함이 시스템 구성상에서 병목 현상을 보이게 됐다. 예를 들어, CD ROM을 읽어 들이는 데 필요한 150KB/초의 데이터 전송조차 모든 연산과 화상, 음성출력 양쪽을 중지시킬 수박에 없다. 플레이스테이션에서는 최첨단 RISC 테크놀로지를 이용한 CPU를 채택했다. 당시의 워크스테이션에서도 겨우 도입되기 시작했을 뿐으로, CPU 칩 자체 가격이 하나에 수만엔이나 되었을 정도였다. RISC 아키텍처를 가진 CPU의 연산 성능은 그 당시의 RISC CPU에 비해 월등했었다. 종래의 난해한 어셈블러 언어에서 보다 수준 높은 기술의 C언어까지의 이동이 용이하게 되었다. C컴파일러 코드의 효율은 어셈블러 프로그래머에 의한 것과 비교해서 손색이 없을 정도로 빠른 속도로 진행되었다. 다소의 오버헤드보다도 소프트웨어의 효율적 개발에 비중을 두고 있었다.

동시에, 고속의 버스 밴드 폭이 대량의 데이터 전송을 가능케 했다. 이제까지의 가전용 게임기의 1~2M비트 /초 정도의 버스 밴드 폭을, 한번에 1행이나 2행으로 올리는 것이 가능하다. 백그라운드 처리로 CD ROM의 데이타 전송을 진행시켜 게임의 프로그램을 실행하면서 화상, 음성데이터를 논스톱으로 출력하는 멀티테스크 처리가 가능하게 되었다.

사운드에 따라서는 모두 PCM 음색으로 통일한다. 신호의 표본 비율도 음악 CD와 같이 16비트를 채택하기로 했다. 이것들을 총 24 채널분을 준비하는 동시에 CD ROM/XA 오디오와 음악도 사용할 수 있게 했다.

목표4:TV(NTSC/PAL)가 표현하는 최고의 화상출력

종래의 가정용 게임기의 화상출력을 NTSC/PAL의 TV모니터로 표현할 수 있는 최고의 것이라고는 할 수 없다. RF신호로 접속하고 해상도를 높이면 화면이 번지는 현상을 보인다. 그러나 최근에는 화상입력 단자를 갖춘 TV가 늘어났으며 S단자도 상당수 보급되고 있다. 이것에 입각해서 TV가 표현할 수 있는 최고 단위의 화상을 출력하려고 한다.

최근, 방송국의 방송기재는 아날로그 방식에서 디지털 방식으로 변환되고 있다. 특히 컴포넌트 방식의 D1-VTR 화질은 미적 효과가 있으며, 컨포지트 방식인 레이저 디스크의 화질을 앞서고 있다. 이 화상전송 신호는 4:2:2 방식이라 하며 휘도신호를 4배의 fsc (서브케리어 주파수)로 색차신호도 2배의 fsc를 표본으로 삼고 있다. 만약 가정용 게임기에서 640×480도트의 해상도의 디지털의 버스 밴드 화상을 RGB 각각 8비트의 분해능력으로 직접 출력하는 것이 가능하면 D1-VTR의 화질도 향상될 수가 있다. 이 최고의 화상을 가정에서 즐길수 있게 하기 위해서는 RGB 신호 출력도 필요하다.

목표5:가정용 게임기에 적합한 크기와 가격을 실현

표2)플레이 스테이션의 하드웨어 구조

항 목	구조
CPU	R3000커스텀 (33.8688MHz)
명령 캐쉬	4K바이트
데이터 캐쉬	1K바이트(스크레치패드)
버스 밴드	135MB/초
GTE(지오메터리 엔진)	코프로세서 접속
탑재 하드웨어	고속 매트릭스 연산 DSP
연산기능	좌표변환, 투명변환, 광원계산, 필터연산
정점연산성능	150만 독립삼각형/초(브라이트 쉐이딩)
MDEC(화상신장 엔진)	
탑재 하드웨어	IDCT
서포트 규격	JPEG. MPEG subset
동화상 재생 능력	30프레임/초 (320×240도트) 15프레임/초 (640×240도트
GPU(묘화 엔진)	
스프라이터 묘화	1×1도트~256×256도트
크기	4/8비트CLUT, 15비트 · 다이렉트
색 수	4000개/화면 (8×8비트의 스프라이터를 1/60초로 표시)
묘화 성능	회전 · 확대 · 축소 · 반투명
특수 효과	가감산 등
폴리곤 묘화	독립 3D삼각형, 독립 3D사각형, 연결3D 직선
프라이머티브	브라이트, 그로우, 텍스처
랜더링	4/8비트CLUT, 15/24 비트 다이렉트
색 수	36만 폴리곤/초 (브라이트)
묘화 성능	브라인, 크리핑, 데저 등
특수 효과	
비트맵 묘화	최대 704×488도트
크기	1677만색 (24비트 다이렉트)
색 수	
디스플레이 콘트롤러	
영상출력	NTSC/PAL
모드	인터레이스/논인터레이스
해상도	256×224도트~704×488도트
SUP	디지털 음원DSP
동시발음 수	24채널
샘플링 주파수	44. 1KHz
특수효과	피치, ADSR, 노이즈, 에펙터 등
배속 CD ROM	
규격	CD DA, CD ROM/XA, ISO9660
메모리 구성	
메인	16M비트(135MB/초)
V-RAM	8M비트(135MB/초)
사운드 RAM	4M비트
OS ROM	4M비트
CD ROM	256K비트
메모리 카드 구성	1M비트 플래쉬 메모리 - + MPU
외부접속 단자	콘트롤라 2, 메모리 카드 2, PIO, 통신, AV 출력

아무리 고성능이라도 하드웨어가 지나치게 크거나 너무나 많은 비용이 들어서는 가정용 게임으로서 상품화할 수 없다. 다른 또 하나의 조건으로는 운반이 용이한 크기와 무게를 고려하는 것이다. 작은 가방 등에 넣을 수 있는, 아이들이 친구집에 가지고 갈 수도 있을 만한 크기가 유용하며 무거운 AC 어댑터는 적합하지 못하다. 전원 유니트는 경량화해서 본체 내에 접속시켰다. 역시 가장 문제가 되는 것은 비용이다. 가정용 게임기로서 아무리 비싸도 5만엔을 넘어서는 곤란하다. 게임기로서는 물론 소프트웨어도 함께 이 새로운 게임기를 구입할 것이다. 평균적으로 소프트웨어의 첫 구입 수를 2개의 타이틀로 상정해서 총 5만엔으로 정했다. 소프트웨어의 가격은 아무리 저렴하게 해도 ROM 카트리지의 절반인 5,000엔 정도가 적절하다고 생각했던 것이다. 따라서 이 소프트웨어 두개 분을 공재한 39,800엔이 본체의 가격이 된다. 그 가격을 실현하기 위해서 대폭적인 LSI의 집약이 필수이다. 구상하는 모든 기능을 작은 실리콘 칩 상에 실현시키기에 그 당시의 1.0~0.7 미크론 프로세서의 틀에서는 무리가 있었다. 비용과 소비 전력, 그리고 더 많은 칩을 요하기 때문에 차세대 반도체 프로세서인 0.5 미크론을 전면적으로 채택, 94년 대량 생산이 본격화되어, 플레이스테이션의 발매시기가 1994년 가을로 설정되었다.

플레이스테이션의 아키텍처

심플한 버스 설정

최종적으로 결정한 하드웨어 스펙을 표2에, 또 플레이스테이션의 대략적인 개요는 그림2에 제시했다.

아래의 도표로 알 수 있듯이 고속의 메인 버스를 포함시켜, 메모리나 GPU 등, 각 프로세서들이 CPU에 직접 병렬, 접속되어 굉장히 단순한 구성이 되었다. CPU는 전체의 처리 중에서도 가장 핵심적인 역할을 수행한다.

GTE/GPU/SPU/MDEC/CD ROM의 각 프로세서는 CPU와는 독립된 멀티테스크로 제각기 작동한다.

이 구성에는 대량의 데이타 전송을 받쳐주는 메인 버스 밴드폭(데이타 전송능력)이 중요하다. 플레이스테이션에는 32비트의 폭으로 33.8688MHz, 윈도우 없는 버스를 사

그림2 플레이스테이션의 하드웨어 블럭도

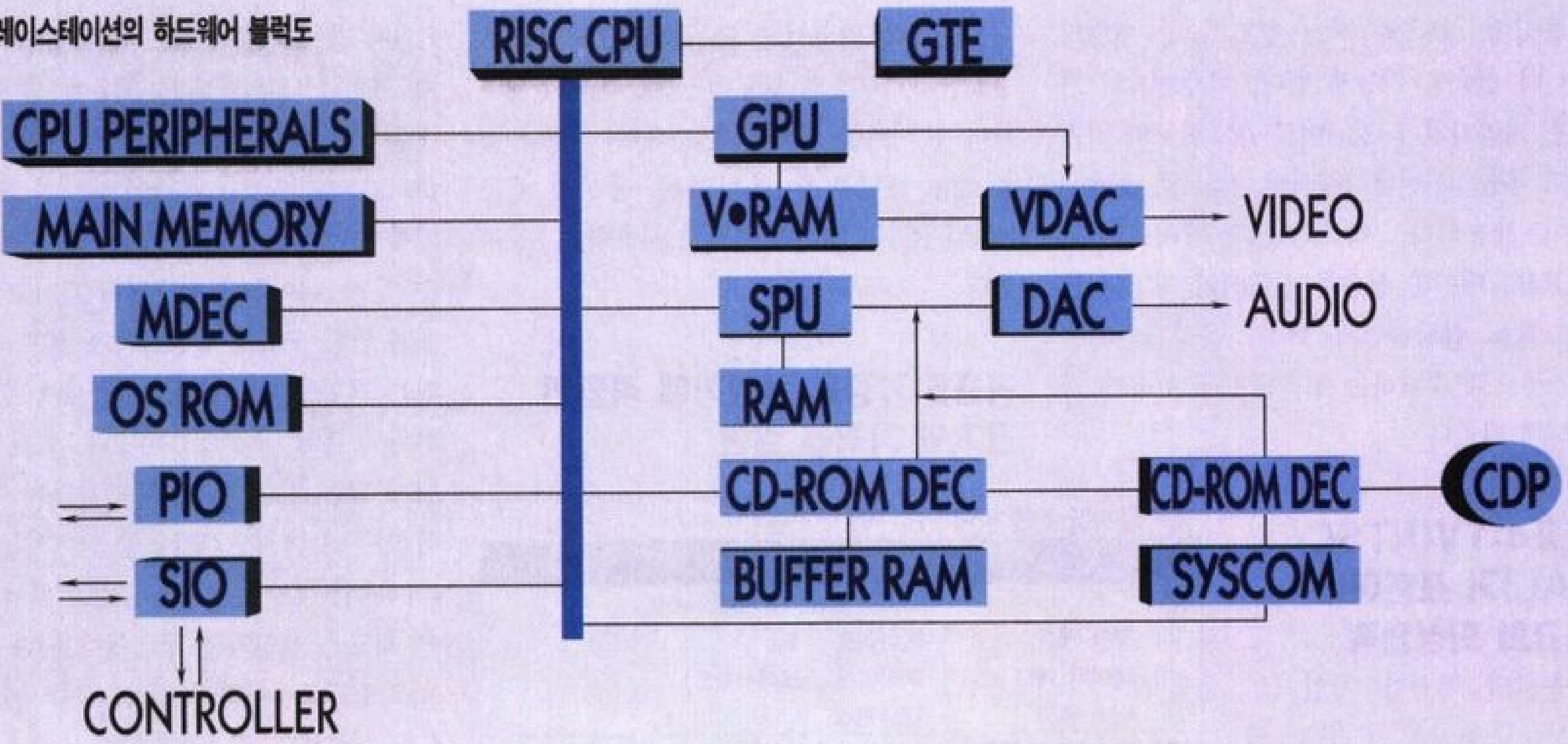


그림3 파이프라인 아키텍처



용했다. 버스 밴드폭은 135M바이트/초에 달한다.

메인 메모리는 이 메인 버스에 직접 접속시켰다. 페이지 브레이크 시간을 제외한 DRAM의 최고 메모리의 버스 밴드 폭은 똑같이 논윈도우 135M비트/초. 최첨단의 PC에도 숫자 사이클의 윈도우가 들어있지만 플레이 스테이션에는 하이퍼 페이지 모드 DRAM을 채택해 소정의 밴드 폭을 얻게 됐다.

플레이스테이션은 메인버스 이외에 저속 16비트의 서브버스를 준비했다. 밴드 폭은 메인버스의 1/8의 17M바이트/초. 여기에는 SPU와 CD ROM 데이타 및 ROM이 접속되어 있다.

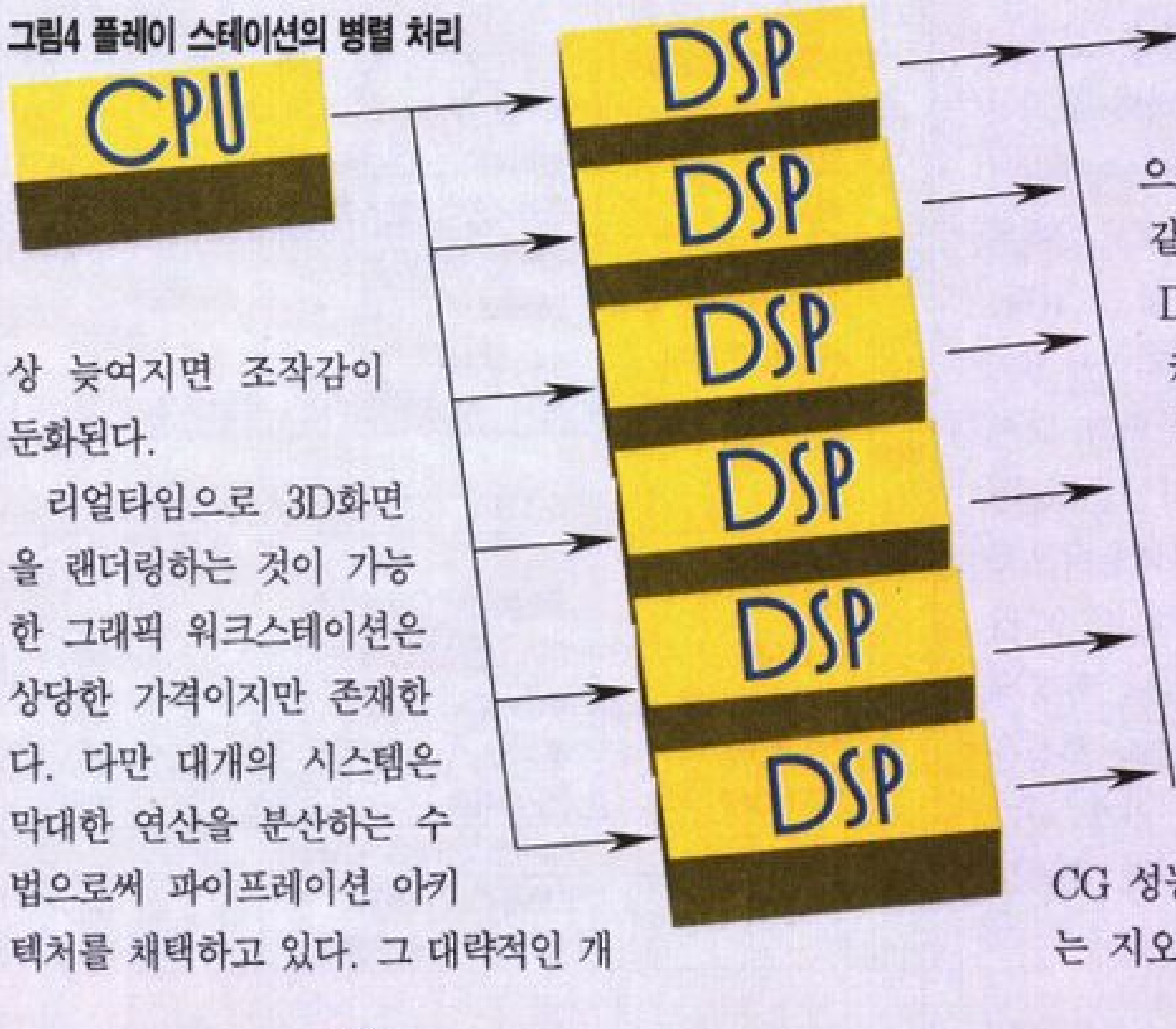
I/O관계에는 시리얼과 패러리얼을 가진다. 동기(同期)시리얼 통신으로 컨트롤과 메모리를 보호해 준다. 비동기(非同期)시리얼 통신 대전용 케이블을 이용한 복수의 플레이스테이션끼리의 통신을 위한 준비이며, 장래의 모뎀통신에도 이용된다. 패러리얼은 외부확장용으로써 장래의 가능성을 예측해 준비한 것이다.

파이프라인 처리의 배제

콘트롤러 키 입력에서 화상출력에 이르기까지 시간을 최대한 단축시키기 위해서 파이프라인으로 처리로 되는 부분을 가능한한 배제했다. 비디오 게임기에서의 이러한 레이텐시의 증가는 게이머 어빌리티의 치명적인 저하현상을 초래하므로 가급적 제로가 적합하다.

가정용의 비디오 게임기에서는 라인 버퍼밖에 가질 수 없는 관계로 H브랭크 기간 중에 CPU가 직접 화상 데이타를 그래픽 컨트롤러에 보낸다. 레이텐시는 거의 존재하지 않는다. 이렇기 때문에 업무용 비디오 게임기에는 비표시 영역의 플레임 버퍼에 한번 묘화한 후에 표시영역을 바꾸게 되므로 반드시 한 프레임이 늦여지게 된다. 실제는 콘트롤러의 키 입력에서 모든 게임 프로그램을 실행하기에 1프레임, 프레임 버퍼의 비표시영역에 대한 묘화에 1프레임, 총 2프레임이 늦여지는데 이것이 한계선이다. 이 이상 늦여지면 조작감이 둔화된다.

그림4 플레이 스테이션의 병렬 처리



리얼타임으로 3D화면을 랜더링하는 것이 가능한 그래픽 워크스테이션은 상당한 가격이지만 존재한다. 다만 대개의 시스템은 막대한 연산을 분산하는 수법으로써 파이프레이션 아키텍처를 채택하고 있다. 그 대략적인 개요표는 그림4이다. 표에서 알 수 있듯이 처리를 패키지로 해서 복수의 DSP에 분담시킨다. 처리는 좌측에서 우측을 한 프레임 단위로 흐른다. 각 단계의 대표적인 처리로서는 좌표변환/광원처리/투시변환/클리핑 처리/지름 처리/랜더링/텍스처 매핑/알파 브렌딩/스케인 라인 처리가 있다. 이 방식의 최대 결점은 많은 단계의 파이프라인 처리 때문에 수치 프레임 처리가 늦어져 버리는 것이다. 유명한 그래픽 워크스테이션에서는 여기에서 5단계의 파이프레이션을 사용하고 있다. 약 80미리초의 레이텐시가 생긴다.

이 여러 단계의 파이프라인을 폐지 처리를 병렬로 분산시키는 것으로 위와 같이 처리하는 데에 최대 한 프레임의 지연으로 끝낼 수 있다. 같은 방법으로 각 DSP의 내부의 아키텍처에도 적용된다. (그림 4)

지오메테리 엔진을 탑재

플레이스테이션의 3D CG 성능을 뒷받침해 주는 지오메터리 엔진, 이

속도에 가장 적합하게 만든 행렬연산 프로세서는 내부에 복잡한 조합의 병렬 구조를 가진다. 하나의 정점에 대한 3차원 연산 처리에는 적어도 좌표변환과 투시교환이 필요하게 된다. 그러기 위해서는 3×3+2=11회의 덧셈과 1회의 나눗셈으로 처리해야만 한다. 이것을 32비트 RISC CPU인 R3000의 소프트웨어 처리로 진행시키면 178 사이클이 필요하며, 독립 삼각형의 경우에는 나머지의 2정점 분도 연산하지 않으면 안되기 때문에 총 534 사이클이 필요하게 된다. 33MHz의 동작으로 1폴리곤의 처리에 16마이크로초나 걸린다. 1초 동안에 6만 폴리곤밖에 지오메터리의 계산을 할 수 없다. CPU는 이것 외에도 게임 프로그램을 실행하지 않으면 안된다. 랜더링 처리가 하드웨어에서 지원되지 않는 경우가 많은 데다가 소프트웨어 처리로 비트맵에 대해 묘화해야만 한다. 다시 말해 반 정도가 매초 3만폴리곤밖에 다루어지지 못하는 것이다.

플레이스테이션의 GTE는 3정점 분의 정점 연산을 한번에 22사이클로 실행한다. 클럭 속도는 33.8688MHz이어서 650의 10억분의 1초로 모든 것이 종료된다. 1초 동안 150폴리곤의 지오메터리의 계산이 가능. CPU만의 처리에 비해 25배나 빠르다.

화상 신서사이저

한편 3차원 처리는 GTE와 CPU로 계산한다. GPU는 그것 자체에는 스크린으로 투영된 2차원의 화상 데이타만을 다루고 있기 때문에, 그 특성을 잘 살려서 2차원과 3차원의 그래픽을 같은 시스템상에서 실현할 수 없을까 하고 궁리했던 것이다. 영화의 세계에서는 2차원의 마트 화면과 실제 사진의 배우나 CG화상을 복잡하게 합성해 전체의 화면을 구성하는 수법이 빠른 속도로 도입, 전개되었다. 게임의 세계에서도 이와 같은 수법이 머지않아 필요로 하게 될 것이라고 생각했다. 그러기 위해서는 2차원과 3차원의 하드웨어가 별개로 존재해 있어서는 곤란하다. 개별적으로 뒤섞여 있던 대상을 자유자재로 합성하기가 어렵게 되었다. 움직이는 화면의 재생도 같은 방식이다. 언제나 서브윈도우 화면에 4각의 움직이는 화면을 재생하는 것으로만 한정될 수 없다. 캐릭터의 움직이는 화면도 게임의 화면 내에서 자유로이 사용하고 싶은 생각이 들 것이다.

플레이스테이션에서는 스크린화면 속으로 파고드는 진행방식이 아닌 평행하는 방식으로 폴리곤을 스프라이터로써 사용한다.

Z값 대신에 묘화의 프라이오리테를 설정한다. 그 위에 3차원 폴리곤의 데이타 형식과 융합시킨다. 그렇게 함으로써 2차원과 3차원의 화상이 통일된 개념으로 취급된다. MIDI악기가 샘플링된 음원파형 데이터 기본으로 자유로이 사운드와 악곡을 합성할 수 있도록 플레이스테이션에는 샘플링된 2차원 화상과 3차원 모델링 데이터를 모토로 리얼타임으로 자유자재로 그래픽 신을 합성할 수 있게 됐다. 이 새로운 그래픽 시스템을 '화상 신서사이저'라고 명명했다.

묘화 엔진 : GPU

스크린 좌표에 변환된 대상은 CPU에서 보다 하드웨어 처리로 Z소트되어, 묘화 프라이머티브 단위로 GPU에 보내진다. GPU 내의 프리프로세서는 이 화면 프라이머티브를 여러차례 반복 해석해서 랜더링 쪽에 필요한 데이터를 전달한다. 랜더링은 복수의 DDA(디지털 더퍼렌셜 에너라이저)에 의해 실행된다. 묘화의 클리핑 처리와 알파 블랜딩 처리도 이것과 동시에 이루어진다. 그 다음 텍스처 매핑 처리와 알파 브랜딩 처리로 이동한다. 이것들은 하드웨어에서 손쉽게 병렬되어 처리된다. GPU도 내부처리를 가능한 한 하드웨어에서 병렬시킨다.

압축화상 디코더 : MDEC

가정용의 비디오 게임기는 비용 관계상 업무용 게임기 수준으로 메모리를 탑재할 수 없다. 한정된 메모리 용량으로는 캐릭터나 배경의 그래픽 데이타가 RAM에서 넘쳐버리기 때문에 이것들의 그래픽 데이터를 압축해서 사용할 때만 리얼타임으로 움직인다면 메모리 부족을 어느 정도는 보충할 수 있다. 그 때문에 압축율이 크고 화질이 좋은 IDCT를 채택했다. 이것은 MPEG-1/2에서도 이용되고 있지만 게임기에는 1/60초 단위의 화상을 콘트롤러의 입력에 맞추어 생성해 내지 않으면 안되기 때문에 프레임에 상관이 있는 MPEG에서는 조건이 좋지 않다. 때문에 모든 프레임을 독립적으로 취급하기 위해서 JPEG를 채택했다.

그러나 시판되는 멀티 미디어용 칩셋은 동화상 재생에 중점을 두고 압축 데이터를 리소스함으로써 CPU가 번거로운 움직임을 하지 않아도 되는 효율적인 구조로 되어 있다. 게임기에서는 자유로운 현상의 압축 데이터와 CPU의 압축 후, 데이타를 고속으로 이용하기를 원한다.

플레이스테이션에서는 JPEG 데코더를 하드웨어화하고 있다. 3차원 화상뿐만 아니라, 3차원 폴리곤의 텍스처 데이타에도 사용된다. 물론 풀화면의 동화상 재생도 가능하게 된다. 고품질의 동화상이 어댑터 없이 재생할 수 있는 것이다.

챔프점수 1년대방출 1년 결산 발표

24,000점대
권선근 당첨 (새턴 당첨)
25,500점 획득

2,3000점대 박상열 (3DO 당첨)

21,000점대 전동민 (네오지오 당첨)

20,000점대 이백순 (슈퍼 32X 당첨)

19.000점대 장절규 (CD알라딘보이)

18,000점대 김태인 (현대 슈퍼컴보이)

17,000점대 문기준 (슈퍼 알라딘보이)

16,000점대 송혁 (소형 카세트)

15,000점대 조재우 (핸디알라딘보이)

14.000점대 조성민 (슈퍼 32X 게임팩)

13,000점대 이범산 (새턴 게임 CD)

12,000점대 천시열 (PS 게임 CD)

11,000점대 장신 (재규어 게임팩)

10,000점대 서정진 외 다수 (3DO 게임 CD)

9.000점대 이경진 외 다수 (미니컴보이)

이하 점수대와 상품은 생략합니다. 자기가 획득한 점수를 합산하여 게임챔프로 연락바랍니다. 게임챔프에서 보관하고 있는 점수와 동일함을 비교하여 점수대에 맞는 선물을 드립니다.

지난 11월호로 챔프점수 1년 대방출 제도는 끝이나고 95년 12월 창간 3주년부터 1년이 되는 96년 11월호까지 다시 1년대방출 제도가 실시됩니다. 단 최고점인 24,000점을 획득하지 않아도 높은 점수를 획득한 사람 순서대로 선물을 방출합니다.



PS 라인업

미소녀 격투게임의 등장

어드벤스드 V.G



제작사	TGL
발매일	95년말 발매 예정
가 격	미정
장 르	대전액션

PC로 등장하여 PC엔진 슈퍼컴보이에 등장했던 미소녀 격투게임인 V.G시리즈가 플레이스테이션용으로 제작된다.



지금까지 PS게임에서 볼 수 없었던 게임 스피드를 표현



캐릭터의 애니메이션이 보다 부드럽게 처리되었고 크기도 더 커졌다

최고의 웨이트레이스는 과연 누구인가?

1년에 한번 열리는 최강의 웨이트레이스를 결정하는 대회가 바로 'VG(버리아블 지오)'이다. 출전하는 웨이트레이스는 자신이 일하고 있는 레스토랑의 제복을 입고 싸워야 하는 격투대회로서 대회의 우승자는 자신이 원하는 모든 것을 이룰 수 있다.

이번 어드벤스드 V.G에는 전작(PC용)의 주인공인 유카 등의 6인과 새롭게 선보이는 6명의 캐릭터가 등장한다. PS용 어드벤스트 V.G는 PC엔진판의 이식작이지만 하드웨어의 사양이 틀리기 때문에 새로운 형식으로 구성될 것 같다. 같은 부분은 스토리와 음성 그리고 일부의 비주얼 정도.

우선 가장 틀린점이 있다면 강화된 비주얼을 들 수 있다. 총 500장 이상의 원화로 구성된 그래픽 애니메이션이 준비되어 있다.

기본적인 시스템은 이전에 발매된 슈퍼컴보이용과 같지만 각 캐릭터의 그래픽이 대폭 수정되어 크기가 더 커지고 그래픽이 멋지게 수정되었다.

키릭 더 블러드2



제작사	SME
발매일	95년 12월 발매 예정
가 격	5,800엔
장 르	슈팅 어드벤처

리얼타임 폴리곤으로 새로워진 필드화면

이 게임의 무대는 남극 기지로부터 남미의 지하 도시로 이어진다. 그리고 이번 작품에서는 리얼타임 폴리곤 부분에서 아트디렉션 디자인을 담당한 '요꼬야마 히로시' 씨의 의견이 많은 부분에 채택되었다.



정보 단말기도 여러 종류가 있다. 이 단말기는 지도를 표시해 준다. 전작에서 활동했던 핸디 뮤즈도 등장할까?

폴리곤에 입혀지는 택스처의 색 역시 그의 작품이다. 구석구석까지 아름답고 세밀하게 표현했으며 건물마다 색과 질감이 변화해간다. 그 공간을 질주하는 '프로텍트 아머'의 스피드 또한 전작 이상으로 빨라졌다. 또, 전작에서 아주 귀찮았던 지도 모드는 한번 들렸던 장소는 모두 기록해 두는 새로운 시스템 방식으로 바뀌었다.

변형하면서 공격해오는 적 캐릭터에 주의!!



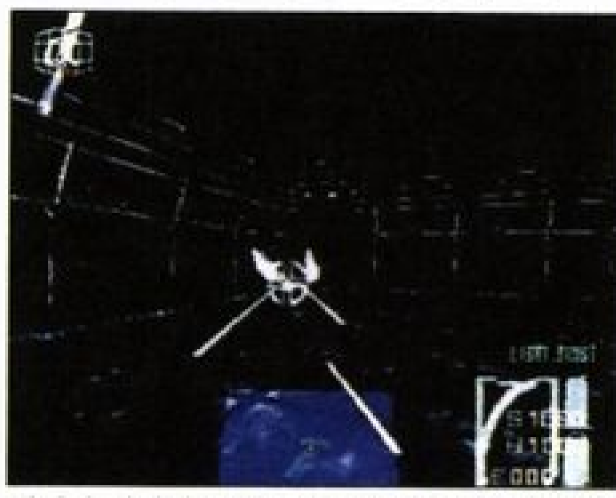
전자파와 같은 무기로 플레이어의 움직임을 저지시킨다

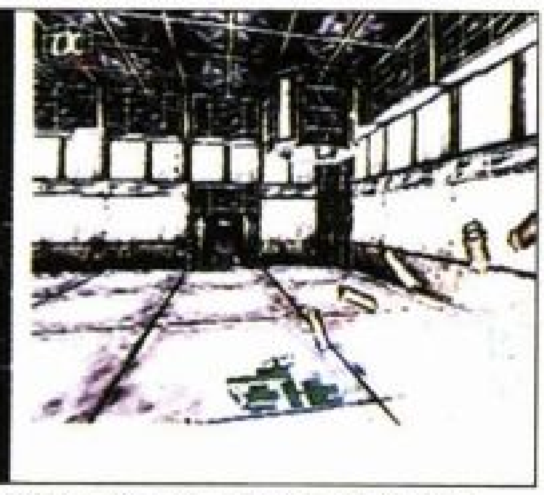


폴리곤으로 만들어진 유리관 안에는 알 수 없는 생물체가 놓여있다. 이것이 생물 병기로 사용되는 것일까? 역시 파괴해야 하는가?

얻은 무기는 전부 활용할 수 있다

전작에서는 게임 진행 중간에 새로운 무기를 얻었지만 이번 작품에서는 '프로텍트 아머'가 개조되어 있기 때문에 처음부터 여러 종류의 무기를 장비하고 있다. 일반 무기부터 호밍 미사일과 같은 레이더 추적 병기 등을 얻을 수 있으며 몇몇 무기들의 탄환과 에너지 제한은 전작과 같다. 또 게임 진행도중에 새로운 무기를 얻으면 이 무기를 다른 무기로 업 그레이드할 수 있고 다른 무기 개조도 가능하다고 한다. 하지만 무기 제작은 주인공이 하는 것이 아닌 개조실 담당자 '짐'에게 부탁해 새로운 무기로 개발해 사용할 수 있다.





머신건 타입의 무기를 사용하면 화면과 같이 탄피가 튀어나가는 모습도 볼 수 있다



게임 처음에 등장하는 무기 '시간폭탄' 위 사진과 같이 어떤 물체를 목표로 장치해 놓으면 카운트 다운이 시작되어 30초 후에 폭발한다

생물 실험실



이번에 새롭게 시도된 반투명 시각효과. 생물 실험실에 있는 유리관 탱크는 반투명한 표본을 잘 살려 액체가 들어 있는것 같이 보인다. 지하 스테이지 역시 같은 효과가 사용되었다

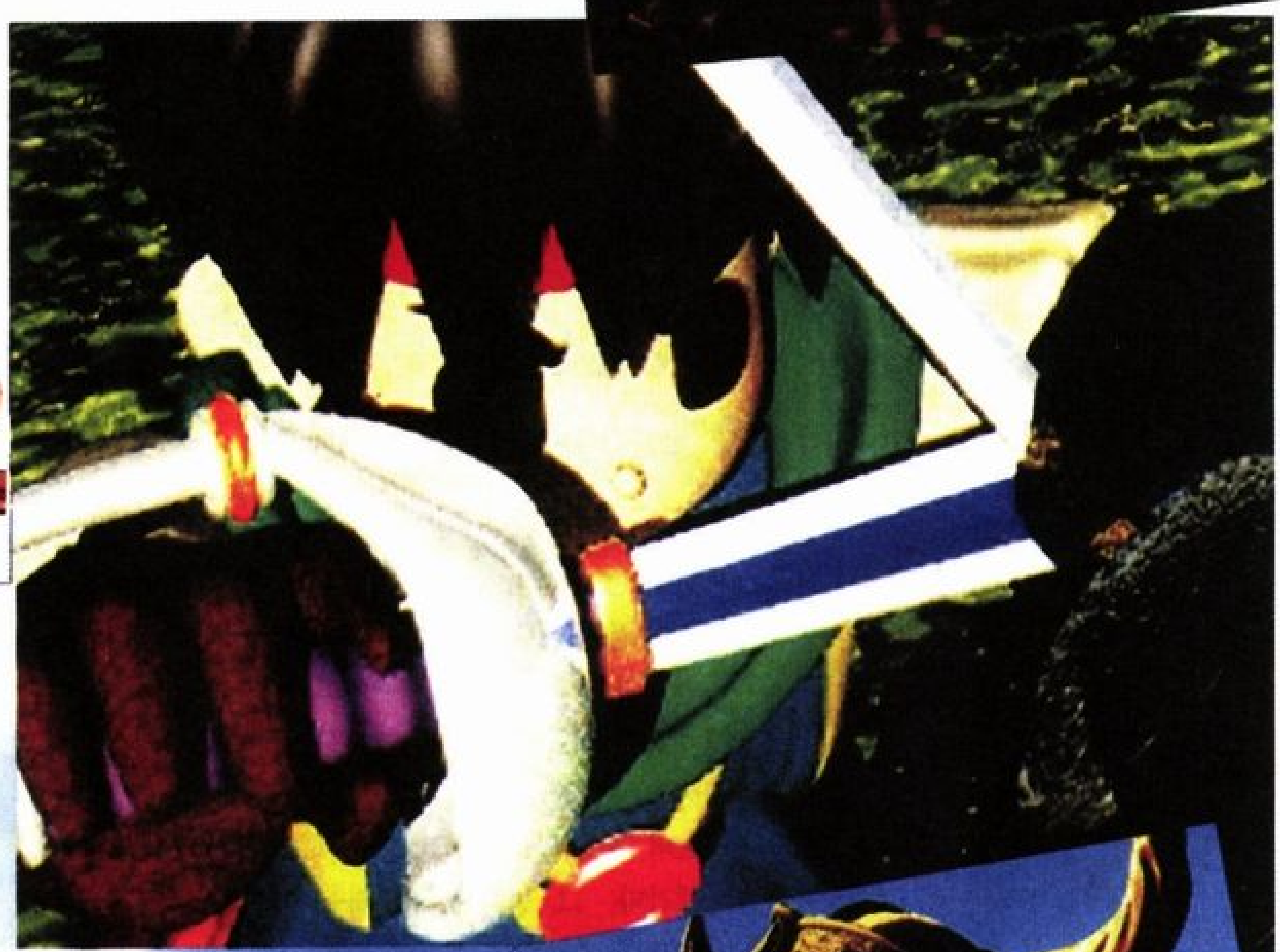
역대 발키리가 폴리곤으로 총출동!!

비욘드 더 비욘드



제작사	SCE
발매일	95년 말 예정
가 격	5,800엔
장 르	롤플레잉





케빈스

핀의 아버지이자 마리온 국의 기사 ... 한번 정도 핀에게 돌아 ... 수행을 지시한 오프닝 CG는 앞으로의 전개를 암시!!





기존의 차세대 RPG와는 비교조차 거부한다!

게임 발표 직전에 들어온 최신정보, 그것은 바로 PS의 CG 능력을 유감없이 발휘한 오프닝의 공개였다.

둥그스름하게 생긴 캐릭터들이 전혀 위화감 없이 자연스럽고 빠르게 움직이는 「비욘드 더 비욘드」 CG 오프닝은 보는 이들로 하여금 감탄을 자아내게 만들었다.

번들 국왕과 군사 슈터드가 언덕에서 무엇인가를 내려다보고 있는 가운데 주인공 핀은 아버지인 케빈스와 함께 검술 연마에 열중이었다.

그들은 아직 알지 못하였다. 가까운 시일 내에 마리온국에 닥쳐올 위기를…

일반 RPG와는 차원이 다르다!

필드 맵이 아래를 내려다보는 형식의 2D 화면으로 구성되는 것은 여타의 RPG와 동일하다. 하지만 「비욘드 더 비욘드」의 완성도는 다른 RPG와 상당한 차이가 있다. 일단 PS 비주얼이라고 불리우는 폴리곤과 텍스처 매핑, 그로우 쉐이딩을 사용한 리얼한 오프닝 CG, 필드상에서 이루어지는 화려한 이벤트 비주얼, 그리고 플레이어들의 지력을 시험하는 듯한 아기자기한 던전 퍼즐 등등… 어쨌든 실제 게임은 본지에 게재된 사진보다 100배, 아니 200배는 유저들의 기대에 부응해 줄 그러한 RPG로 완성되었다. 아마 이 게임은 금년도 최고의 게임으로 유저들에게 평가될 것이다.

골드 드래곤과의 만남!

정체를 알 수 없는 섬이 부상한다!

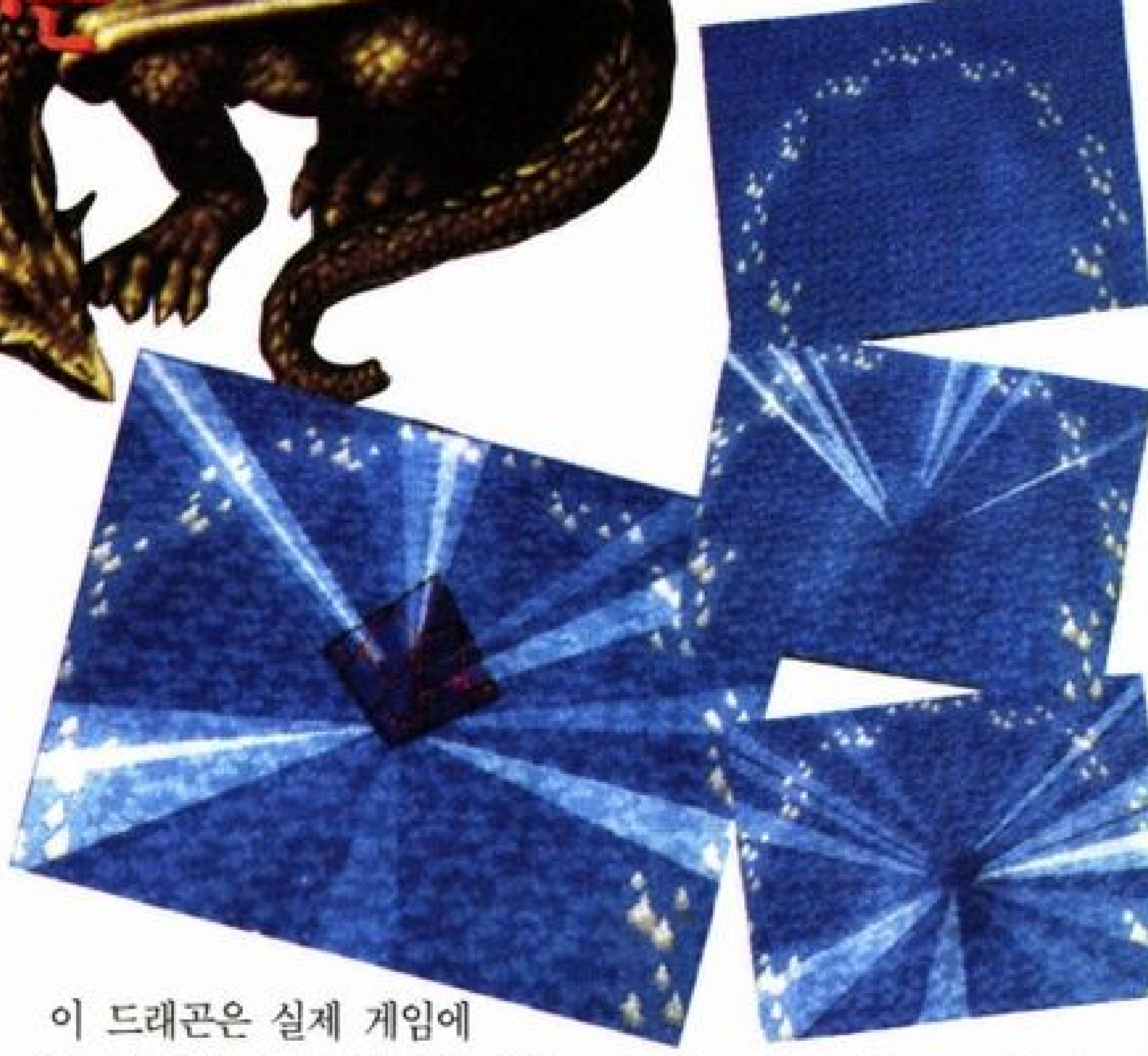




정체불명의 거대 물체가 나타나고 곧, 서로 함포를 쏘며 2대의 거대한 전함이 포격전을 개시한다. 이와 같이 화면상에서 이루어지는 이벤트 비주얼도 종래의 RPG와는 그 격이 다르다

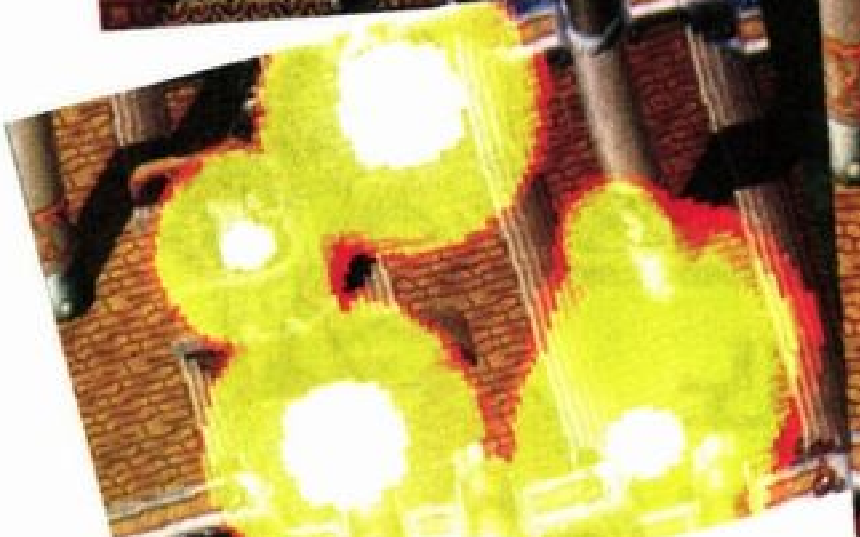


골드 드래곤



이 드래곤은 실제 게임에서는 핀 일행보다 수십배나 거대하다. '간담이 서늘해 진다'라는 표현이 어울릴 정도로 거대한 이 드래곤은 이벤트 비주얼 때만이 아니라 맵 상에서도 그에 상응하는 크기로 등장할 예정.







두뇌를 사용하지 않고서는 플레이 할 수 없다!?

「비욘드 더 비욘드」는 곳곳에 퍼즐적인 요소가 삽입되어 있다. 단지 몬스터를 물리쳐 레벨을 상승시키고, 던전을 무작정 헤매다니면 클리어가 가능했던 RPG는 이미 구세대 RPG. 진정한 차세대 RPG란 어려운 여러가지 수수께끼를 자력으로 해결하여 진행해 나가야 하는 것이 아닐까?

두개의 얼굴을 지닌 마을 '몽마르트'

모험극이나 스파이 영화 등에서 아래와 비슷한 광경을 본 적은 없으신지? 극히 평범한 민가처럼 보이는 집도 벽을 밀거나 족자 등을 잡아당기면 측변이나 천정 등이 회전하여 전혀 다른 곳으로 이동하게 되는 광경을… 위와 같은 기상천외한 일들이 일상생활처럼 벌어지는 곳이 바로 여기에 소개된 몽마르트 마을이다.

햇빛이 쨍쨍 내리쬐는 낮에 찾아가면 사람들과 상인들이 북적대는 화기애애한 항구도시의 모습이 플레이어를 맞이한다. 그러나 해가 서서히 넘어가고 어둠이 짙게 깔리우면 건실하고 솔직해 보이는 사람들은 전부 해적으로 변신하여 순식간에 해적들의 마을로 변모하게 되는 것이다.

해가 지고난 뒤의 모래사장에는 테이블이 준비되며 낮 동안에는 바다 속에 잠겨있던 지하 비밀통로가 썰물에 의해 그 모습을 드러내게 된다. 그리고 그곳에는 해적들이 등장한다. 이 마을에서 과연 주인공 일행이 해야할 일은 무엇일까? 해적들과의 교류일까? 아니면… 그것은 플레이어가 직접 확인해 보시길.

밤의 얼굴





◐◑밤의 몽마르트. 낮의 풍경과는 상당히 대조적이다. 어쨌든 핀과 해적들과의 대화 내용으로 미루어 보아 그들과의 교류가 목적인 것 같다. 하지만 언제나 세상 일에는 예외도 있으니…

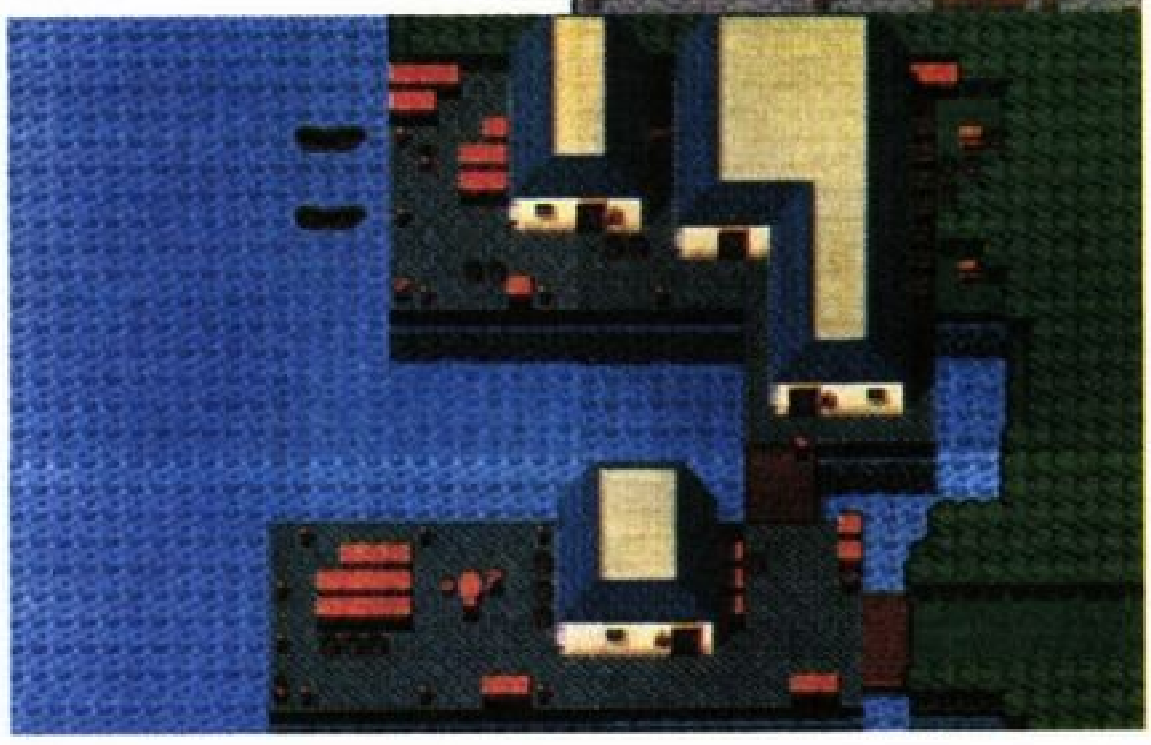
낮의 얼굴



◐◑낮에 이 마을을 방문하면 여느 마을과 다름없이 보이지만? 여러 상인들이 상점을 오픈하고 있다



◐보시다시피 해가 중천에 떠있을 때에는 평범한 마을이다. 밤이 되는 조건은 아직까지 불명



여 신

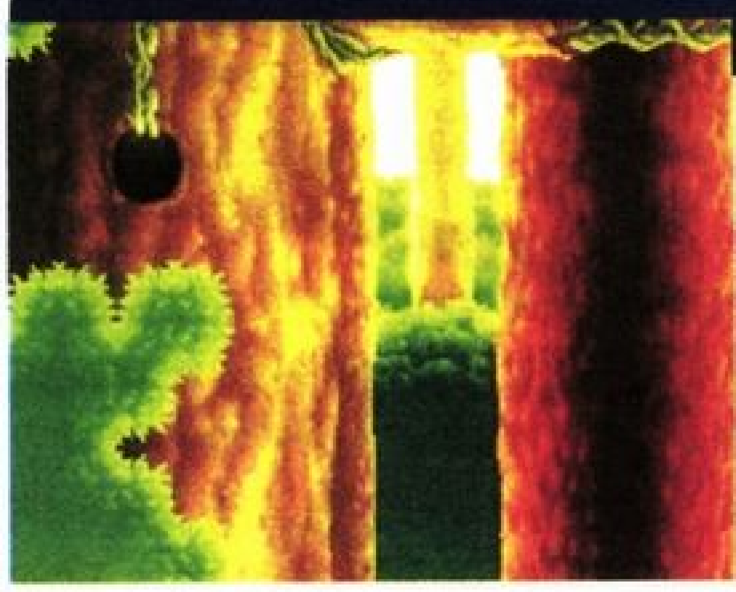


화면 가득히 그려진 미녀의 퍼즐. 잘 생각하여 맞추어 보자

각종 퍼즐 맵이 준비되어 있다

RPG에서 던전이라고 하는 것은 각각의 레벨에 알맞게 설정되어 있는 것이 통례이다.「비욘드 더 비욘드」에서는 이 통례에 한가지를 더 보태서 어처구니 없는 여러가지 함정들이 준비되어 있다. 그중 세가지만을 뽑아 소개한다.

나무의 탑



외 부 ◐외부와 내부로 나뉘어진 대형 퍼즐. 여러 곤충을 이용한 퍼즐이 준비되어 있다

◐제대로 된 구멍에 떨어지지 않으면 진행할 수 없다 **내 부**



도미노



가족들의 복수를 위해 목숨을 걸고 투쟁하고 있다. 역시 도미노는 몽마르트에서 만나게 될 것인가

비욘드 더 비욘드의 '전투'

RPG는 대부분 스토리와 주인공을 성장시키기 위한 수단인 전투로 구성되어 있다. 게임 시간 중 대부분을 전투에서 보낸다고 해도 과언이 아닐 정도로 큰 비중을 차지하고 있는 전투. 「비욘드 더 비욘드」에서는 특이한 전투 시스템과 화려한 연출 효과로 따분해질 수 있는 전투를 더욱 재미있게 만들었다.

AI(인공 지능)전투를 즐겨라!

파티 플레이란 각각 다른 특성을 지닌 캐릭터들을 알맞게 조종하여 전투의 효력을 극대화시키는 것을 뜻한다.

파티 플레이에는 여러 가지 종류가 있는데 예를 들면 마법 등의 특수공격을 총동원하여 적을 일격에 분쇄시키는 속전속결형 전투도 있는가 하면, 마법 등의 특수공격을 최대한으로 억제시켜 전투력을 저장하면서 싸워나가는 대기만성형 등의 패턴도 있다. 하지만 이런 자질구레한 전투패턴을 일일히 조무라기들까지 적용시키며 게임을 진행하기엔 너무 지루한 감이 들지 않을까. 그래서 등장한 것이 AI(인공지능) 전투이다.



역시 32비트의 성능에 맞게 AI의 사고패턴도 기존 AI 시스템에 비해 훨씬 세밀해졌다는 것은 말할 필요도 없을 듯. 아래의 5가지 커멘드를 알맞게 활용하여 주인공 이외의 파티 캐릭터들을 효율적으로 이용하여 보자.

파이트
가장 효과 좋은 전투를 위한 커멘드이다. 약한 적에게 최강의 마법을 사용하거나 강한 보스에게 약한 마법을 사용하는 등의 멍청한 짓은 절대로 하지 않는 것이 특징. 던전 등의 미로에 들어가기 전에는 이 모드로 해놓으면 편리하다.

가드
회복을 우선으로 싸우는 커멘드. 전투시간은 비교적 오래 걸리지만 그 많은 생명을 안전하게 지켜낼 수 있다. 언제나 HP를 풍족하게 채우지 않으면 불안해 하는 유저들을 위한 커멘드이다.

차지
마법이든 직접 공격이든 간에 지니고 있는 최강의 능력을 발휘하게 해주는 커멘드이다. HP, MP에 제약을 받지 않을 때나 특수한 전법을 필요로 할 때 주저없이 사용하도록.

리저브
절대로 마법을 사용하지 못하게 하는 커멘드. 공격은 물론 회복 마법까지 일절 봉인시키는 극단적인 방법이다.

매뉴얼
AI를 신용하지 못하는 사람들을 위한 커멘드. 쉽게 말해 모든 캐릭터를 자신이 움직인다는 극히 기본적인 모드이다.

첫 채용! VP시스템



LP를 사용하여 원상복귀!

비욘드 더 비욘드에서는 'VP(바이탈리 포인트)시스템'이라는 독자적인 생명치 표현법을 채택하고 있다.

종래 RPG의 생명치 시스템에서 일어나는 트러블, 즉 레벨업에 의한 HP 인플레이 현상, 그리고 전투 루틴 워크의 충돌화를 'VP시스템'은 확실하게 해결해 주었다.

VP는 적의 공격을 3, 4발만 맞고 나면 금방 없어져 버리는 양밖에 준비되어 있지 않다. 게다가 종반까지 게임을 진행하여도 레벨상승에 따른 VP의 증가량이 극히 미약하다고 한다. 따라서 레벨이 낮을 때, 죽음까지 불러일으킬 큰 타격은 아무리 레벨이 올라가도 전과 동일하게 적용된다. 강한 적을 물리치기 위해서는 HP의 증가가 아닌 마법의 수련이나 장비의 강화 등을 통한 확실한 준비가 어느 게임에서보다 절실히 필요하게 된 것이다.



VP를 모두 소모하여 그로기 상태가 되면 적의 공격을 무방비 상태에서 받게된다

하지만 VP가 0이 된 상태가 바로 캐릭터의 사망을 뜻하는 것은 아니다. VP가 0이 된 캐릭터는 기절 상태, 즉 그로기 상태에 빠지는데 이때 LP라는 또 하나의 생명치를 소모함으로 인해 다시 건강한 상태로 돌아오게 된다. 즉 VP는 캐릭터의 건강 상태를, LP는 순수한 캐릭터의 생명치를 나타내는 것이다. 물론 LP가 0이되면 캐릭터는 죽음을 맞이하게 된다.

전투가 시작되면 마구 눌러라!



크리티컬 히트! 대부분의 몬스터는 이것 한방이면 저세상으로 떠난다

이미 이야기했던 바 있듯이 「비욘드 더 비욘드」의 새로운 또 하나의 전투 시스템은 바로 "마구 눌러라"이다. 즉 버튼 연타로 인해 플레이어가 더욱 유리한 전투를 펼칠 수 있게 하는 APS(액티브 플레잉 시스템)가 바로 그것.

이 APS는 RPG의 전투시 필요없는 메시지를 넘기거나 전투 커멘드 입력을 빨리 끝내기 위해 무의미하게 버튼을 눌러대는 플레이어들이 늘어남에 따라 생겨난 기상천외한 아이디어이다. "어차피 눌러대는 것인데 이왕이면 전투에 도움되게 만드는 것이 좋지 않을까?"라는 제작진들의 생각에 힘입어 완성된 이 시스템은 매번 전투를 시작하기 전에 버튼을 연타함에 따라 공격, 방어, 회복에 여러가지 특전이 부여된다. 한마디로 복권뽑기와 비슷한 기분으로 자신이 직접 특수공격의 효과를 창출해 낼 수 있는 것이다.



여러 전투장면의 연출이 화려하게 표시된다. 이것은 APS를 이용한 더블공격

메탈자켓



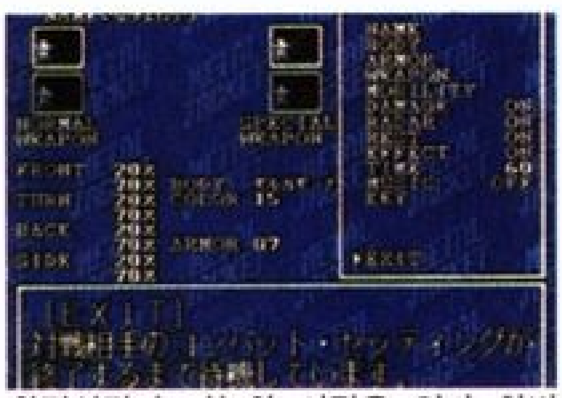


제작사	소란
발매일	발매중
가 격	5,800엔
장 르	배틀 시뮬레이트

이 게임의 최대의 특징이라고 할 수 있는 것은 통신 대전.
이번에는 통신 대전에 초점을 맞추어 테크닉을 중심으로 소개한다.
환경을 설정하는 것이 좀 까다롭기는 하지만 일단 한번 해보면 그 짜릿한 쾌감에, 그 정도의 수고는 기꺼이!

통신대전으로 스트레스 초전박살!

모니터 2대, 플레이 스테이션 2대, 소프트 2개, 통신케이블 1개를 준비한 후 통신 대전에 필요한 환경 설정을 하는 것은 쉬운 일이 아니다. 하지만 그것을 보상받을 만한 재미를 느낄 수 있다. 게임의 질이 확실이 다르다는 느낌을 받을 것이다.



환경설정이 가능한 사람은 일단 한번 해보고 나서…

구미에 맞게 싸우는 전투

통신 대전의 경우도 1인용과 같이 '컴배트'와 '미션'의 두 종류의 모드로 즐길 수 있다. 컴배트 모드의 경우는 8개국, 미션 모드의 경우는 2개국에서 자신이 소속할 나라를 선택해 전장에 출격하게 되는데 설정에서 두사람이 같은 나라에 속한 경우 대전하지 않고 공동작전으로 출격하게 된다.

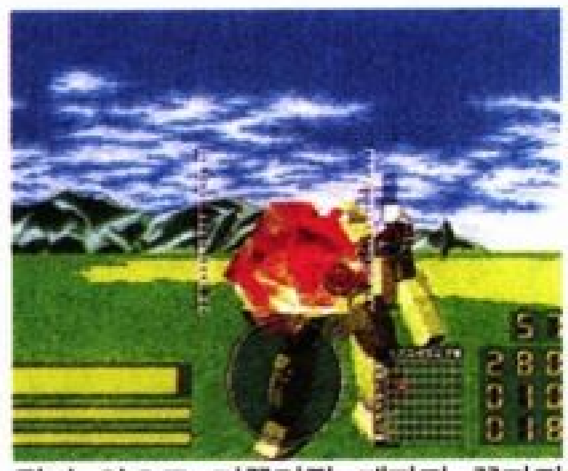
실제로 대화하면서 게임을 할 수 있어서 "너는 오른쪽으로 나가!"라든지 서로 지시를 하면서 싸우는 것도 즐겁다. 본격적인 격전을 원한다면 역시 컴배트 모드로 하는 1 대 1 시츄에이션을 권하고 싶다. 기체 조작기술이 승부의 모든 것을 결정하는 냉혹한 세계가 여러분을 기다리고 있다.

기체의 설정을 똑같이 해서 1 대 1로 펼치는 대전에서 살아남는 데는 단순히 운이 작용한다고만도 할 수 없다. 어쨌든 자신의 솜씨를 갈고 닦는 길밖에는.

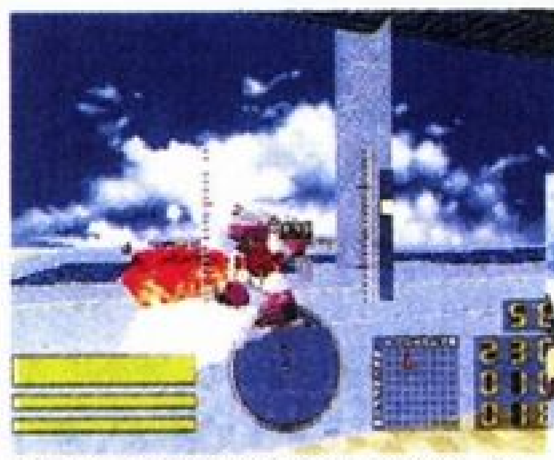
컴퓨터가 조작하는 메탈자켓과는 차이가 있다. 사람이 조작하는 기체는 예측할 수 없는 사태가 속속 발생, 패턴이라는 것은 일체 존재하지 않는다. 상대의 행동을 예측하고 빈틈을 노려 돌진하는 것이 최선. 우선 연습에 연습을 거듭해 자신의 수족처럼 자유자재로 조종할 수 있게 한 후 실전에서 얻은 경험을 살리면 위력을 발휘할 수 있다.



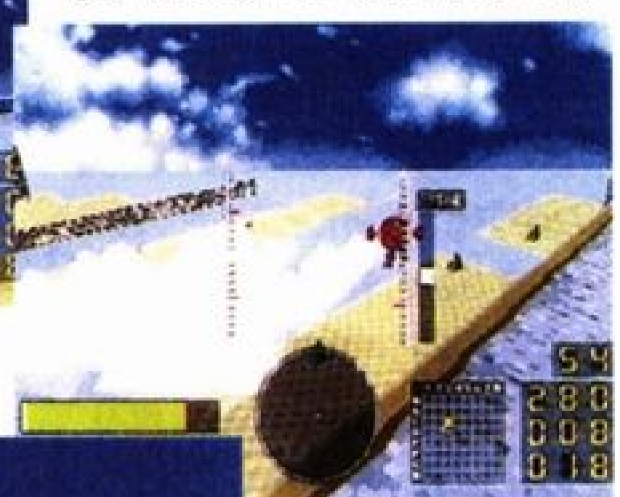
서로 마음이 맞는 친구와 공동전선을 펴보는 도별미일 듯하다.



적이 앞으로 거꾸러질 때까지 끝까지 공격을 가하자!



적의 행동보다 앞서서 공격을 진행시키자



섬세한 조종 테크닉을 이용해 보자!



승리의 기쁨을 한번 맛본 사람이라면 통신 대전에서 손을 떼기가 너무 괴로울 것같은 예감!

유용한 배틀 테크닉

상대를 이기기 위해서 마구 닥치는 대로 탄환을 쏘아대서는 안된다. 약점을 공략해 위력있게 적을 파괴하는 기술을 익히지 않으면…

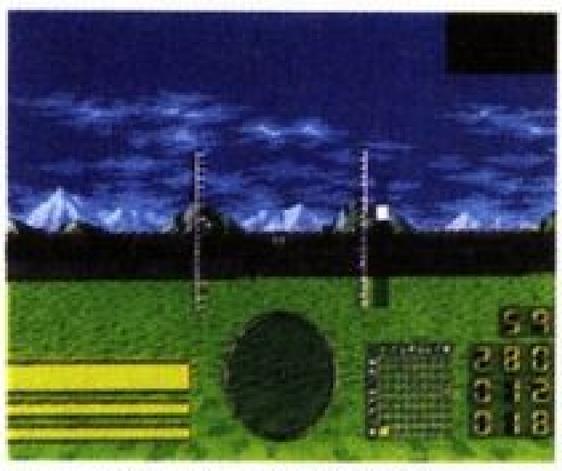
다음으로, 높은 승률을 유지할 수 있는 몇가지 테크닉을 소개한다.

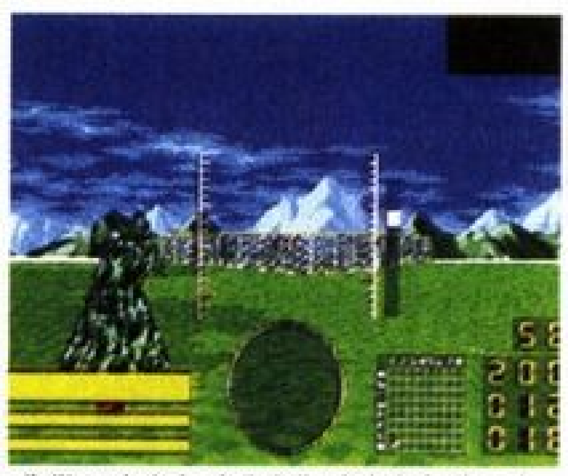

이기기 위해서는 어떤 방법이라도 사용해 볼 수밖에 없겠죠!

적 레이더를 교란하는 항공기(스텔스)

콕핏 화면에 표시된 에리어 맵은 적은 황색, 아군은 녹색으로 현재의 위치가 표시된다. 처음에는 맵을 쉽게 포착해 적이 있는 곳까지 진행할 수 있고, 그 다음에 표시를 지우기 위해서는 기체를 꼼짝하지 않고 있으면 된다.

적에게 노출되면 앞으로 진행할 경로 표시가 일시에 사라져 버리게 되는데 이것은 적을 동요시킬 수 있으며 그대로 상대가 자신이 숨어있는 지역으로 들어오면 공격을 개시하자. 적의 시야에 들어가게 되면 아무리 스텔스를 사용해도 화면에 이름이 나타나 버리게 된다. 이러한 사태가 되기 전에 이쪽에서 선제공격을 가해 나가자!

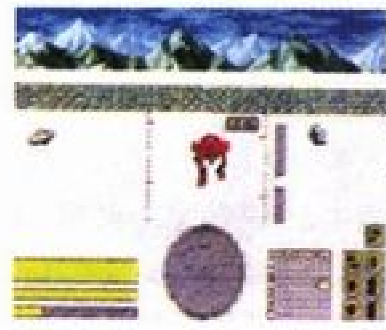

숨을 죽이고 쥐죽은 듯이 있자

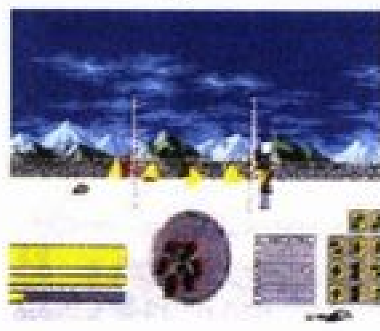

맵에는 자신의 기체밖에 비춰지지 않는다

전진하면서 폭탄을 뒤로 쏜다

기체의 배후로 발사하면 대폭발을 일으킨다. 겨냥한 적을 맞추는 것은 굉장히 어려운데 그 방법을 간단히 소개하면 우선 적과 서로 마주보고 후진해 나가면서 싸운다. 당연히 적은 추격해 올 것이다. 그때 그 상태에서 후방으로 점프하면서 총알을 뒤로 흘린다.

그러면 자신의 기체를 뒤쫓아 오는 적의 선방에서 적의 적면을 향해 공격하기가 수월하다.


◐후방으로 점프하자마자 뒤로 발사하자! 속공으로


◐그렇게 하면 자기가 흘려버린 폭탄을 뛰어넘을 수 있다


◐보기 좋게 상대의 눈앞에서 폭파하게 된다. 기분 만점!

접근전에서는 리니아건을 계속 쏘아대는 상태로

어느「메탈자켓」이나 구비되어 있는 리니아건은 탄환이 끊이지 않는 훌륭한 장비이다. 적에게 데미지를 주려면 반드시 이 리니아건의 위력이 필요. 적이 시야에 들어오면 총을 쏘아대는 상태로 방치시켜 겨냥하지 않은 채로 두어도 적중되는 것이 있다.

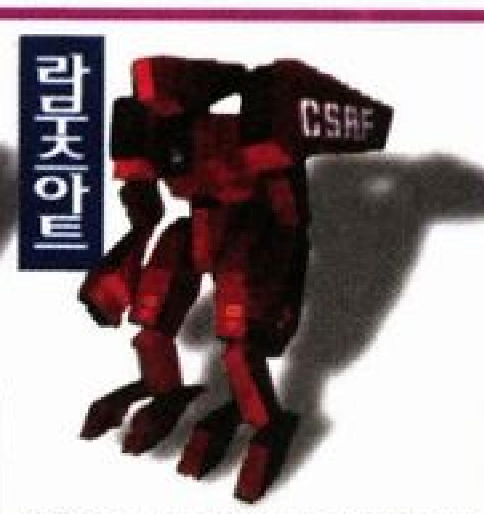

◐작은 데미지를 계속해서 가하면 승리를 부른다

주위를 둘러싸면서 공격한다

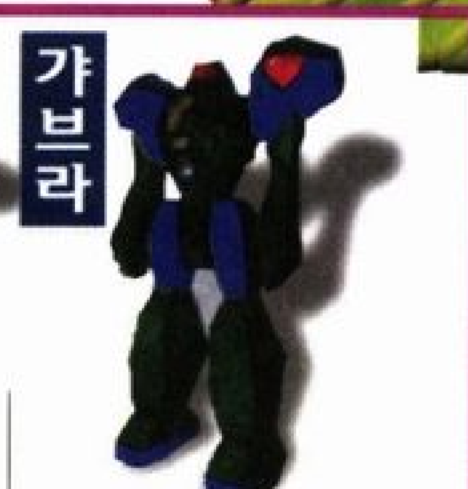
메탈자켓에 사용되는 무장의 대부분은 기체 정면의 적을 공격하기 위한 것이다. 이 점을 생각해 보면 적앞에 정면으로 대항하는 것이 얼마나 멍청한 짓인가 알 수 있을 것이다. 적을 공격할 때에는 정정당당히 정면으로 진행하지 말고 일시적으로 사이드나 후방에서 공격하는 편이 자기를 손상시키지 않고 보호할 수 있다. 상대의 등을 겨냥해 이동해 나가자.



보행 형태의 기체로 모든 능력이 평균적으로 우수한 밸런스 타입



기동력과 상비력은 뛰어나지만 방어력은 저조. 조작성은 꽤 좋은 편



기동력이 높고 방어력도 충족되어 있어 지상전에 강한 반면 공중전은 약하다



뛰어난 기동력과 상비력을 살려 공격적으로 싸울 수 있는 기체, 방어력은 보통수준



날씬한 외형과는 반대로 중무장계. 상비력이 대단하다



오버타입으로 기동력은 높다. 상비력은 낮지만, 방어력이 높은 것이 매력



상비력은 우수하며 중무장계의 무기를 탑재하고 있다. 소소리아와 흡사한 타입의 기체



기동력과 방어력은 일반 것도 없는 중장비게 자켓. 초보자에게 적당한 기체



익살스런 건버드 슈팅의 참맛을 PS로!

제작사	아트라스
발매일	95년 12월 예정
가 격	5,800엔
장 르	슈팅

유쾌한 스토리가 펼쳐지는 환상 게임

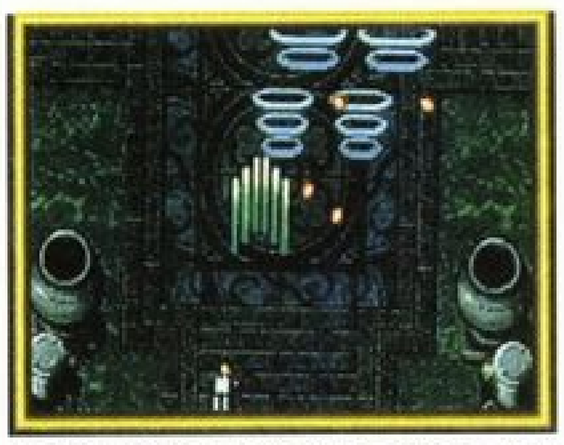

◆슈팅 부분은 전형적인 틀에서 벗어나지 않으므로 안심하고 즐길 수 있다


스테이지 클리어 후에는 익살스런 데모가 등장


스테이지 클리어 후에는 익살스런 데모가 등장



캐릭터에 따라 스토리나 엔딩이 달라진다


조작이 심플하기 때문에 누구라도 플레이할 수 있다

숏 · 봄 · 파워숏으로 승부하자



3종류의 웨폰이 있다. 통상은 숏을 메인으로는 파워 숏이나 봄으로 적을 퇴치한다

전형적인 슈팅 시스템에 스토리를 가미한 신 감각의 슈팅게임「건버드」. 이 게임의 배경은 20세기 초 유럽. 등장하는 캐릭터들은 각자가 독자적인 비행 방법을 가지고 스스로의 목적 달성을 위해서 싸움을 펼쳐 나간다. 또 캐릭터의 조합에 의해서 변화하는 스토리나 멀티엔딩, 랜덤으로 출현하는 적 캐릭터들은 플레이어가 지루하지 않게 하는 요소가 가득하다.



누구라도 플레이할 수 있는 심플한 시스템!

다양한 시스템을 복합 사용했음에도 불구하고 조작은 너무나 간단하다. 이 게임에서는 메인으로 사용하는 숏과 적을 일소할 때 사용하는 봄과 숏 버튼을 누른 채로 모으면 3종류의 파워 숏을 발사할 수 있다. 이것들 중에 숏은 스테이지 도중에 나타나는 P아이템을 입수하는 것으로 4단계까지 파워 업이 된다. 3단계부터는 서브웨폰이 붙게 되므로 꽤 즐겁게 싸움을 진행하게 된다.

익살스런 개성적인 캐릭터도 인기만점

게임에 등장하는 5인의 캐릭터는 특징적인 개성과 환상적인 색채로 매니아들의 기대를 모으고 있다. 이 게임에서는 캐릭터 환을 위해서 캐릭터 인덱스라는 모드를 추가시켰다. 게임에 등장하는 각 캐릭터들이 자신의 소개를 스스로 이야기하는 모드이다. 자기소개 모드와 성능 해설 모드의 2종류를 선택할 수 있어 게임 개시 전에는 반드시 체크해 두자.



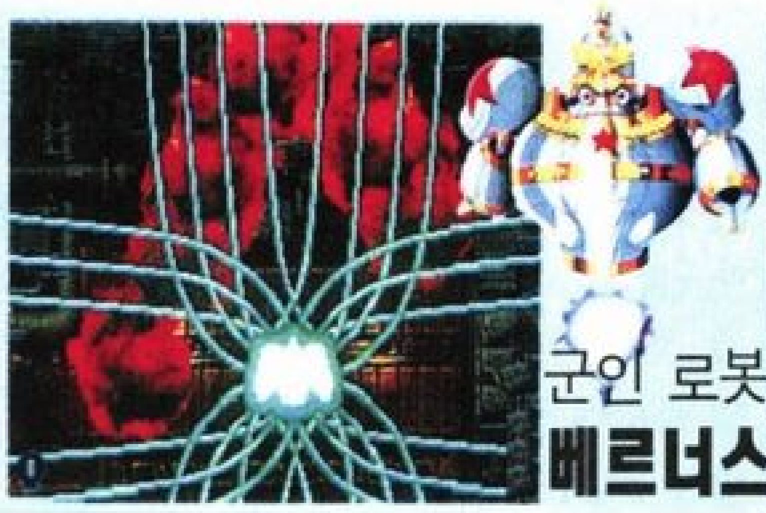
세계 제일의 마법사가 되기 위해, 모험을 계속한다. 아직 13세라는 나이 때문인지 열광적인 지지층이 있다



독일의 과학자. 끝임없이 과학을 탐구하며 이상적인 연인을 찾고 있지만 사리사욕을 위한 모험일 뿐이다



중국 출신의 괴상한 여도사 양냥. 힘을 얻는 것이 모험의 목적



러시아 군사 로봇. 세계를 정복하는 것이 목적이지만 남모르게 인간이 되고자 하는 소망을 가지고 있다



죽은 연인을 회생시키는 것과 자신이 젊어지게 되는 것이 모험의 목적

PS용에는 오프닝 화면이 등장!



◐플레이 스테이션용에서는 새롭게 오프닝을 추가해 내용있는 스토리가 전개된다





리지레이서 레볼루션

전설적인 신화가 탄생한다!

챔프는 올 겨울방학에 가장 기대가 되는 신작 「진 리지레이서」의 최신 정보를 드디어 입수하다! 「진 리지레이서 레볼루션」은 타이틀을 포함해 완벽한 팔비품을 시도했다.



제작사	남코
발매일	12월 발매 예정
가 격	미정
장 르	레이싱 게임

CHECK 1 레이스 게임에서도 드디어 '통신대전'이 등장!!」

대망의 통신대전이 다가온다!

리지레이서에서 누구나가 바라고 있던 통신대전. 확실히 그 하이 스피드 배틀을 친구와 함께 해 보고 싶다는 것은 레이싱 게임 팬이라면 당연한 일. '테일 투 노즈', '사이드 바이 사이드'와 같은 격렬한 배틀은 대전 플레이를 통해 진정한 재미를 맛볼 수 있다.

일정한 알고리즘으로 달리고 있는 컴퓨터 카와 경쟁하여도 그것은 진짜 전쟁이 아닌 것이다. 그 통신대전이 「리지레이서 레볼루션(이하 R. R. R)」에서 할 수 있게 되었다. 이 게임이 여러가지 화제를 불러 모으고 있는 것은 사실하지만 역시 R. R. R의 최대 세일즈 포인트는 통신대전이라고 해도 과언이 아니다.

지금까지의 대전이라고 하면 양면 분할에 의한 것이 대부분을 차지하고 있었지만 통신 케이블에서 PS 본체를 접속하면 지금까지 아케이드 게임의 전속 특허였던 대전 플레이가 진짜로 가능해지는 것이다. 물론 통신대전을 실현시키기 위해서는 PS 본체 두개와 R. R. R 소프트 두개, 대전 상대와 통신 케이블도 필요하다. 이것만 준비되면 아케이드 게임과 동등한, 아니 그 이상에 달하는 대전 플레이를 할 수 있는 것이다.

역전에 역전을 거듭하는 격렬한 레이스의 진수는 R. R. R이 아니고서는 느낄 수 없을 지도… 앞으로 '통신대전'이 하나의 트랜드가 되리라는 것은 의심할 여지가 없지 않을까?





❶❷1 대 1 배틀. 통신대전 영상이 완벽하다고는 할 수 없지만 드디어 가정에서도 환상적인 레이스를 즐길 수 있게 됐다. 통신 스피드에 관계 없이 화면의 움직임은 다이렉트로 따라붙어 줄 것인가하는 우려의 소리도 있지만 통신 속도는 굉장히 빨라 움직임에는 전혀 지장이 없다



커다랗게 표시된 "통신대전 가능"이라고 하는 문자. 대전 플레이를 정말로 할 수 있단 말인가요?

백미러 탑재 CHECK 2

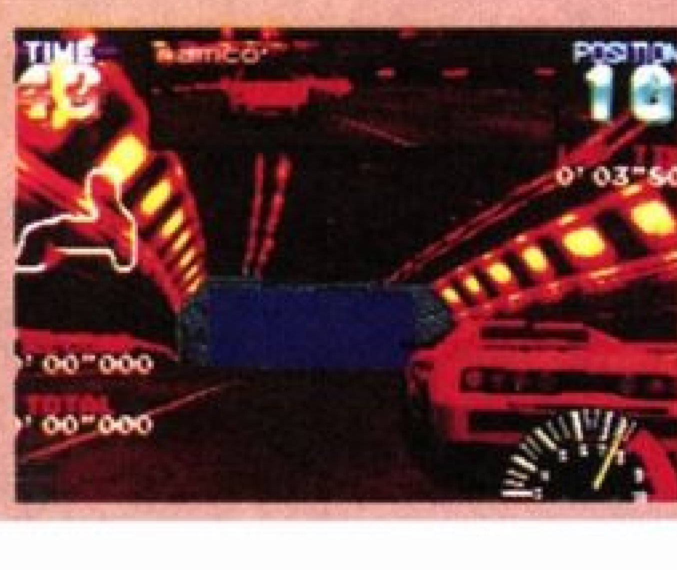
견제도 가능, 레이스는 더욱 치열해진다

통신대전이 가능해지면 역시 없어서는 안되는 것이 백미러라고 하는 존재이다. 통신 대전이 가능해진 아케이드용 「리지레이서 2」에서부터 백미러가 탑재되었다. 이미 무슨 얘기인지 짐작할 수 있겠지만 R. R. R에서도 백미러가 탑재된 것이다.

백미러에 추격해 오는 라이벌이 보인다. 그러한 긴장감을 체험하는 것이 이 통신대전에서 느낄 수 있는 최고의 묘미라고 해도 좋을 듯하다.

이 백미러가 탑재된 덕택으로 전작에서는 전혀 불가능했던 견제도 가능해졌다.







CHECK 3 모두 새로운 코스!!

코스는 물론이고 게임 시스템까지 변신!

이번에 채택된 모든 코스가 R. R. R용으로 새롭게 설계된 코스라는 사실이 밝혀졌다. 모두 3개의 코스가 있어 각각 초급, 중급, 상급으로 이루어진 것은 전작과 똑같지만 그 외에는 완전히 새롭게 바뀌었다.

분기(分岐) 등이 어떻게 될 것인가하는 것은 미정이다. 머신도 전작에 들어있던 것이 모두 들어있는 지는 아직 모르지만 「남코」는 이런 기대를 져버리지 않을 것이다. 더욱이 이 3개의 코스에는 복수의 COM카와 레이싱 순위를 경쟁하는 레이스, COM과 1대 1로 승부하는 '타임 트라이얼' 그리고 자기 혼자서 자유롭게 주행할 수 있는 '프리 런'이라는 3개의 모드가 준비되어 있다.



○새로운 코스의 분위기는 전작의 분위기를 전혀 느낄 수 없을 정도로 환상 그 자체라고… 리조트 지역을 방불케 한 이 코스는 초급코스



○모드 셀렉트 화면도 새로워졌다 게임 모드가 늘어난 것은 기쁜일이 아닐 수 없다



○머신은 몇 대가 있는 것인가!! 바퀴벌레 차는…

CHECK 4 연출면에도 주목!!

세세한 연출이 돋보인다!

전작에서는 호텔 창문 유리가 팩맨으로 되어 있기도 하고 터널 입구에는 갤럭시언이 움직이기도 하고 코스 이곳 저곳에 남코 게임의 간판이 걸려 있는 등 정말로 볼거리가 가득찬 코스로 주종을 이루었다. 이것이 R. R. R에서는 어떻게 변하였는지 결론부터 말하자면 더욱 더 진보되었다는 것. 남코의 최신 간판은 물론 팩맨 마크를 표시한 호텔도 있다.

게다가 이번에는 태양광 등에 의한 연출도 사용되었다. 나무 사이에서 앞 유리창에 쏟아지는 태양광을 멋지게 재현하고 있다. 대수롭지 않은 것이지만 있는 것과 없는 것에는 분위기에 있어서 굉장한 차이가 있다.



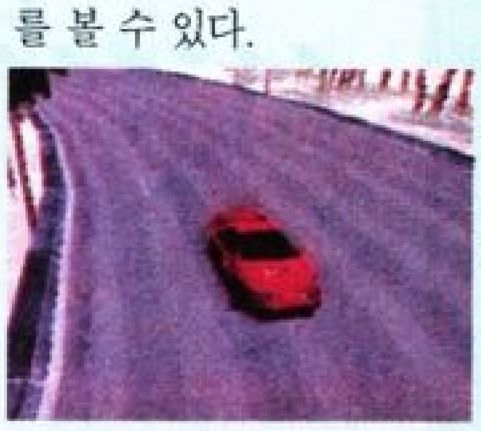
○이것이 소문의 태양광 연출. 아케이드판에는 없는 가정용만을 위한 연출이다

CHECK 5 타이어가 움직인다!!

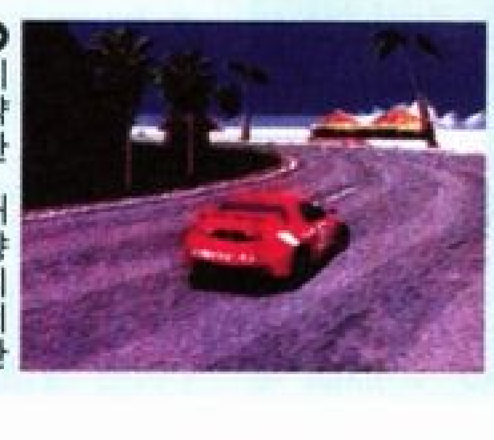
이번 타이어는 정확히 스티어링도 된다!?

전작 「리지 레이서」를 플레이 스테이션용으로 즐겼던 유저라면 여러가지로 개선점을 발견했을 것이다. 그러나 그 중에서도 가장 많이 요구되었던 것은 타이어의 '스티어링'. 이번에는 그러한 타이어의 '스티어링'도 확실하게 만족시켜 줄 것이다.

결국 전작에서의 부자연스러운 '드리프트 리플레이'가 이번에는 자연스럽게 표현됐다. R. R. R에서는 프론트 타이어가 부드럽게 '스티어링'되는 리플레이를 볼 수 있다.



○지금 이 차가 스티어링 하고 있는 것을 느낄 수 있을까?



○미약한 개량이지만 그 덕택에 코너링은 몰라보게 자연스러워졌다

CHECK 6 드리프트는 어떻게 되나?

차의 진동은 어떻게 되는 것일까? 조작 감각은?

레이싱 게임에서 가장 중요한 것은 그래픽도 아니고 스피드감도 아니며 하물며 BGM은 더더욱 아니다. 레이싱 게임의 생명, 그것은 조작 감각이다.

'리지레이서'에서는 아케이드용에서도 차가 흔들렸기 때문에 초보자에게는 조금 어려운 감이 있었다. 즉 전작에서는 일단 달리기 시작하여 타이밍을 맞춰 드리프트를 해도 갑자기 반대로 방향이 바뀌었다가 다시 방향이 정상으로 돌아온다. 즉 이러한 음주운전 상태에 빠져버리기 쉬웠지만 「리지 레이서 레볼루션」에서는 그러한 이상한 진동이나 무의미한 과격 드리프트는 깔끔하게 개선되었다.









이것이 이번에 최초로 공개되는 R. R. R에서의 '드리프트 리플레이' 화면이다. 스티어링이 정확하게 꺾여 있기 때문에 보는 바와 같이 자연스럽게 코너링을 할 수 있다





지난 9월 일본 마쿠하리 메세에서 열린 '제 33회 어뮤즈먼트 쇼'에서 아케이드용 '투신전2'가 전격 공개되었다. 이 게임은 캡콤 부스에서 소개되었으며 자사의 신작인 '마벨 슈퍼 히어로즈'도 함께 전시돼 많은 팬들에게 뜨거운 찬사를 받았다

제작사	코나미	발매일	발매중	가격	5,800엔	장르	슈팅

제 33회 일본 어뮤즈먼트 머신 쇼에서 전격 데뷔!!

「오버 드라이브 게이지」에 주목하라!

이번 투신전2에는 '오버 드라이브'라는 새로운 시스템이 첨가되었다. 이 '오버드라이브 게이지' 변화에 따라 캐릭터의 기술과 움직임에 영향을 주게 된다. 이 새로운 '오버 드라이브 게이지' 장착으로 더욱 리얼한 격투를 즐길 수 있게 됐다.

아케이드용 이식으로 게임 조작성의 변화는?

원래 PS용 게임이었던 '투신전'이 아케이드용으로 이식된다는 것은 게임의 조작 역시 게임패드에서 아케이드용 레버로 바뀐다는 의미이다. 버튼의 위치와 조작감은 어떻게 변했을까? 이는 PS 팬 모두의 최대 관심사일 것이다. 캐릭터 조작은 레버 + 6개의 버튼으로 이뤄지는데 실제 공격에 사용되는 버튼은 4개이고 나머지 2개 버튼은 아직 어디에 사용될 것인지…

9월 13일에 전시된 'AM쇼' 버전에서는 '측전'의 조작 버튼이었다. 하지만 이것은 이후에 '투신전'의 특징인 '필살기'를 쓰기 위한 버튼으로 사용될 가능성도 생각해 볼 수 있다.





이번 'AM쇼'에서는 게이지 형태가 변형되어 더욱 더 멋있는 디자인으로 소개되었다. 게이지가 꽉 찬 상태에서 연속기를 가하고 있다

「파워 게이지」 시스템 파워 업

화면 하단에 그려진 바가 '오버 드라이브 게이지'이다. 그동안 이 '오버드라이브 게이지'는 이번에 새롭게 추가된 시스템으로 어떠한 기능이 숨겨져 있는지 'AM쇼'가 개최되기 전까지는 밝혀지지 않았다. 그러나 이번 'AM 쇼'에서 모든 '오버 드라이브 게이지'의 정체가 밝혀졌다.

게이지는 적 캐릭터를 공격할 때에 게이지가 가득차면 최대효과의 필살기로 적에게 큰 데미지를 입힐 수 있다. 그동안 이 게이지에 관해서 비장의 필살기와 관계있다거나 무기의 공격력이 높아진다는 등 여러가지 의견이 많았으나 필살기의 파워업과 관계있는 것으로 이번 'AM쇼'에서 확실한 윤곽을 드러냈다.

현단계에서는 어느정도 적 캐릭터에게 치명타를 가하며 '파워 게이지'가 작동하는 시간은 얼마나 되는지 아직 알려지지 않았다. 이번 'AM쇼'에서의 반응으로 미루어 보면 이 '파워 게이지' 시스템이 더욱 더 향상돼 완전판에서는 더 많은 기능이 포함될 것 같다.

다운시 공격 가능!

전작에서는 다운된 적 캐릭터에게 아무것도 할 수 없었으나 이번 「투신전2」에서는 적이 쓰러져 있을 때도 공격할 수 있게 됐다. 다운 공격은 적이 쓰러져 있는 상태에서 같은 공격 버튼을(예를 들어 약펀치, 약 킥) 동시에 누르면 상대방을 공격할 수 있다. 버튼의 강약에 따라 점프하는 이동거리가 달라지



기 때문에 적과의 거리를 맞출 필요가 있다. 최근에 발매된 격투 게임에서는 적이 쓰러져 있을 때 공격하는 것은 당연시 되기 때문에 처음 플레이하는 유저도 즐길 수 있을 것이다. 다시 말하면 아케이드용의 조작 버튼은 6개가 준비돼 있다. 강약 펀치와 강약 킥 그리고 '측전(옆으로 구르기)' 용 버튼 2개.



라이트에 의한 빛과 그림자의 조화. 듀크의 스테이지로 보이는 붉은 융단이 깔린 스테이지. 벽에는 중세 분위기를 느끼게 하는 그림이 걸려 있다. 라이트 처리 효과로 인해 스테이지 전체가 중후한 분위기를 연출. 빛과 그림자 표현이 굉장하다

일어서면서 공격 가능

전작에서는 쓰러져 있을 때 일어서면서 적에게 공격을 할 수 없었으나 이번 「투신전2」에서는 쓰러진 곳에서 다른 장소로 이동하여 일어서면서 공격하는 것도 가능하게 됐다. 사용 방법은 쓰러졌던 장소에서 조정 레버를 상, 하, 좌, 우 방향으로 계속 입력시키고 있으면 캐릭터가 회전 또는 발공격으로 적 캐릭터에게 공격을 가할 수 있게 됐다. 앞으로는 쓰러졌을 때 적에게 계속 당하고만 있을 필요가 없어졌다. 재빨리 일어서면서 공격하자.





호의 스테이지라고 생각되는 스테이지. 바닥에 택스처가 그려있다? 전작과 같이 문자가 그려져 있는 것일까. 캐릭터의 입체감과 스테이지의 배경을 보는 것만으로도 흥분된다

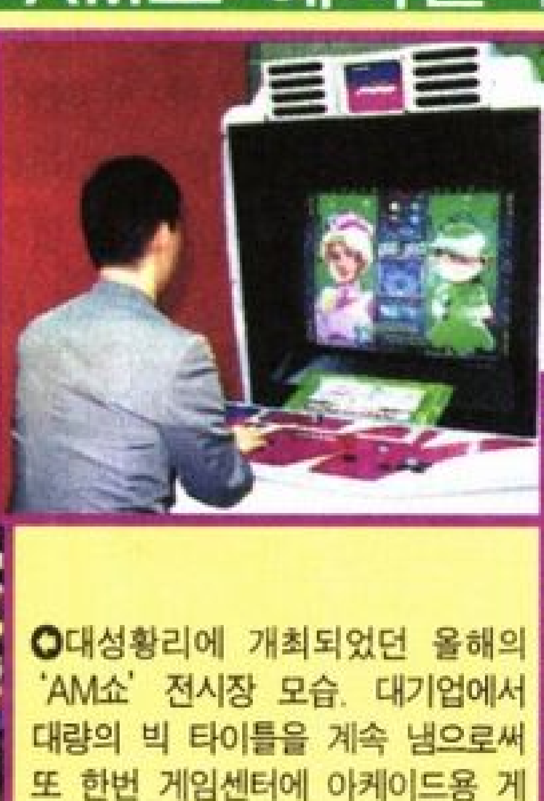
AM쇼에서 돋보였던 작품들

PS용과 동시에 발매 예정인 아케이드용. 이번 'AM쇼'에 전시된 투신전을 보면 상당한 수준으로 개발이 진행돼 여기서 소개된 3개의 스테이지 이외에 바람을 타고 넘실대는 파도를 배경으로 한 해변의 격투신은 번쩍거리는 조명 아래서 뉴욕의 야경이 연상되는 로맨틱한 스테이지.

소림사 도장을 연상케 하는 고전풍 스테이지 등 전작과 비교할 수 없을 정도로 멋있는 배경이 연출되었다. 특히 섬을 배경으로 한 스테이지의 파도는 격투중인 두 캐릭터를 삼켜 버릴 것 같다. 효과적인 조명 처리는 사물의 입체감을 한층 더 리얼하게 적과의 격투는 잊은 채 화면의 배경에 넋을 잃게 될 지도…

금년의 'AM쇼'에서는 폴리곤 게임이 단연 강세

●PS에서도 대단한 인기를 모았던 대전형 게임 「뿌요뿌요2」가 코나미에서 또다시 등장했다. 전작에서는 볼 수 없었던 여러 캐릭터가 추가되었고 시스템 역시 많은 요소가 추가돼 상대방과의 대전 플레이를 다시 한번 즐길 수 있을 것 같다





●대성황리에 개최되었던 올해의 'AM쇼' 전시장 모습. 대기업에서 대량의 빅 타이틀을 계속 냄으로써 또 한번 게임센터에 아케이드용 게임 바람을 일으킬 것 같다

●가토키 하지메씨가 디자인한 로보트가 3D 공간을 무대로 싸우는 세가의 대전형 격투게임 '전뇌전기 버철온'의 박력있는 배틀과 멋있는 화면이 유저 여러분을 사로잡을 것이다





●남코에서 발매된 「철권」 이후 폴리곤 격투게임 「소울 에지」가 등장했다. 무기를 가진 캐릭터가 상대 캐릭터를 공격하고 있다. 하루 빨리 PS로 이식됐으면…



SS 라인업

신 모드와 신 기술이 꽉찬 '진무투전'

드래곤 볼Z



제작사	반다이
발매일	11월 상순
가 격	6,800엔
장 르	대전격투

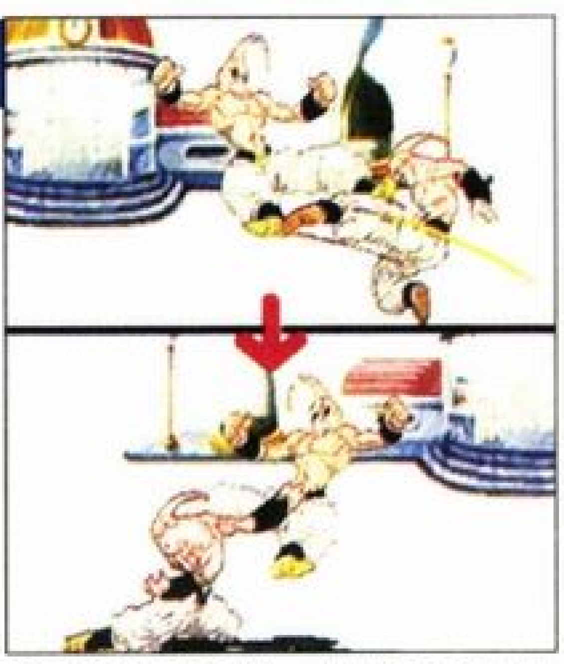
새턴용 「드래곤 볼Z」는 '진무투전'이라는 부제가 붙어 있다. 거기에는 이제까지의 무투전시리즈를 결산한다고 하는 의미가 있는 것일까? 이번호에는 새턴용 드래곤볼의 독자적 모드와 신 기술의 정보도 공개됐다.

이번 특별 정보는 새턴만의 오리지널 모드인 〈Mr.사탄〉 모드의 존재. 이 모드는 사탄을 조종해서 돈을 벌어들이는 조금 색다른 모드이다. 또한 이번호에 사진으로 소개하고 있는 것은, 각 캐릭터의 메테오계의 기술, 타기종의 동일 캐릭터 메테오계의 기술하고는 전혀다른 기술로 변모했다는 것을 알 수 있다.

총 27명의 캐릭터가 펼치는 용맹스런 배틀

초부우 스파이 부우숏

○상대를 올려차고 상대가 착지할 때 슬라이딩을 먹이는 것. 초부우가 아니고는 할 수 없는 강력하고 호쾌한 기술이다



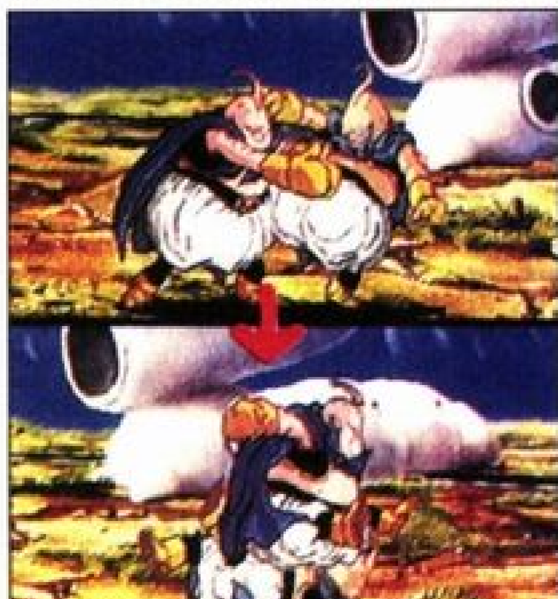


○강력한 무릎차기로 상대를 공중까지 올려차고 상대를 쫓아 자신도 공중으로 이동해 공중에서 상대를 지면으로 내동댕이 치는 기술

셀 퍼펙트 어택

인조인간 18호 블러디 러시

○기본적으로는 셀이나 후리자의 기술과 움직임이 비슷하다. 상대를 공중으로 올려차서 공중에서 상대를 지면으로 내동댕이 치는 것처럼 다시한번 발차기를 넣는다





○양손으로 때리는 것처럼 공격, 상대를 넘어뜨린다. 그 후에 상대를 올라타듯이 엉덩이로 누른다. 부우의 기술은 어딘지 모르게 코믹하다

마인 부우 슈퍼 히프 크라슈

후리자 데스 드라이브

○상대를 공중으로 차올리는 것은 셀과 같지만 후리자는 공중에서 자기의 꼬리를 이용해서 상대를 땅바닥에 내려 꽂는다



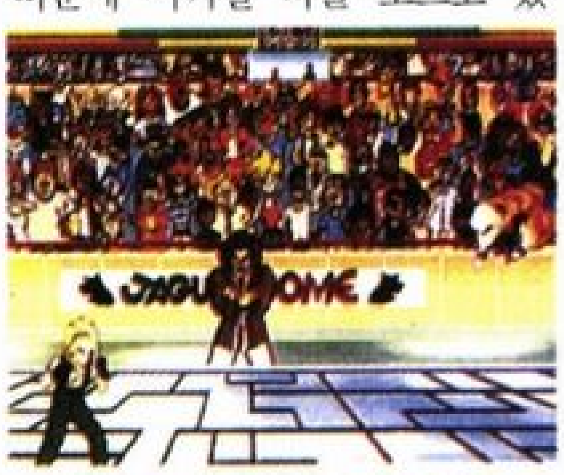


○공중에서 상대를 땅으로 내려꽂고 지상에서는 강력한 옆차기를 상대에게 먹인다. 본래 강력한 베지타이기에 데미지에 관해서는 더이상 말할 필요가 없다

흉전사 베지타 화이널 크라슈

새턴만의 오리지널 요소 Mr.사탄 모드

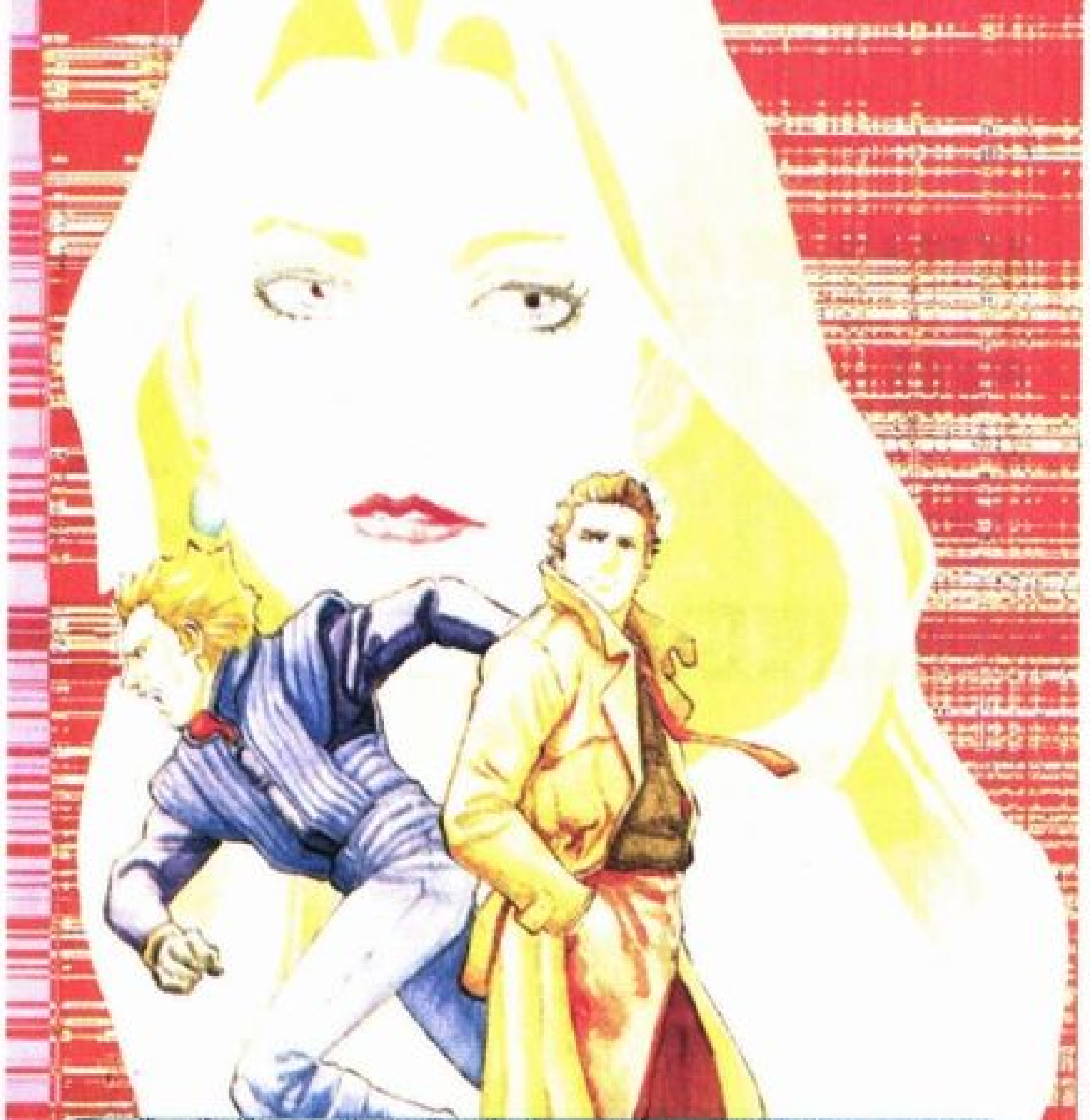
원작의 마지막 천하일무도회에서 Mr.사탄은 18호에게 2천만제니(돈의 단위)를 지불하기로 약속하고 우승했다. 그러나 사탄에게는 그만한 돈은 없기 때문에 어찌할 바를 모르고 있는데 18호가 찾아온다. 몰래 지나가려 한 사탄이지만 18호에게 발견되고 도망치려한 죄로 돈을 1억제니나 빼앗겨 버리고 만다. 과연 큰 돈을 벌기 위해서 사탄이 사용한 방법은…



무도회장 옆에서 피스톨을 준비하고 있는 사탄



내기 시합으로 돈을 벌어라



어드벤처 게임의 결정판 이식 결정!!

스내처

PC엔진 발매 당시부터 이식을 전망한 새턴유저들이 오래 기다려온 사이버 펑크 어드벤처의 명작게임인 '스내처'가 플레이 스테이션에 이어 새턴에도 이식이 결정됐다!! 이번에는 입수한 개발중인 화면과 최신정보를 공개하겠다.



제작사	코나미
발매일	미정
가 격	미정
장 르	사이버 펑크 어드벤처

새턴판 이식 현재 진행중

이번에 새턴으로 이식함에 따라 기능의 향상으로, 색수의 증가와, 장면에 따라서 그래픽이 대폭 수정되는 등 변경점이 다양해졌다. 플레이 스테이션 보다 조금 늦게 타이틀이 발표되었지만 새턴판에는 오리지널 요소가 추가될 예정이다.



PC엔진판을 파워 업

정커 전용의 총 브라스터를 준비하는 기리안. 차세대기에서는 색수가 큰 폭으로 늘어났기 때문에 그래픽의 질감도 파워 업했다





시스템은 퍼스컴판에서부터 계승되고 있는 커멘드 선택식이다

상황에 따라 슈팅 신에 돌입하기도 한다. 체력이 다하면 사망



시스템은 PC엔진판을 계승

오리지널 퍼스컴판에서 PC엔진판으로도 계승된 커멘드 선택식 시스템 등 기본적인 부분에는 변경이 없고 대부분 그대로 이식될 것같다. 스내처의 시나리오는 3부로 구성되어 있지만 앞에서 이식된 PC 엔진판에서는 게임의 클라이막스 부분인 제3부가 거의 특별한 조작없이 진행되었다. 후에 유저로부터 찬반 양론이 집중된 이 부분이 새턴판에서는 플레이어가 조작할 수 있도록 변경될 예정이라고 한다.



기본적으로는 전형적인 어드벤처

여기저기로 움직여 대화해서 정보를 얻으면 스토리가 진행된다



이야기의 핵심이 되는 캐릭터

스내처가 오리지널 발매에서 현재까지 대단히 평가가 높은 이유는 시스템면 보다는 그 시나리오에 있다. 치밀하게 설정된 세계관, 매력적인 캐릭터들. 그리고 이야기가 진행됨에 따라 더욱 복잡해지는 인간관계 등이 지금까지의 게임 시나리오 레벨을 한단계 뛰어넘고 있었기에 상당히 매력적이었다고 평가받고 있다.
물론 새턴판에서도 이러한 부분은 그대로 남아있다. 여기에서는 스토리를 이뤄나가는 캐릭터들을 소개하겠다.



잃어버린 과거의 주인공

길리언 시드





길리언의 부인이자 히로인인

제이미 시드



수수께끼의 바운티 헌터

렌덤 허질

신개념 격투게임, 새턴에 등장!

갤럭시 화이트



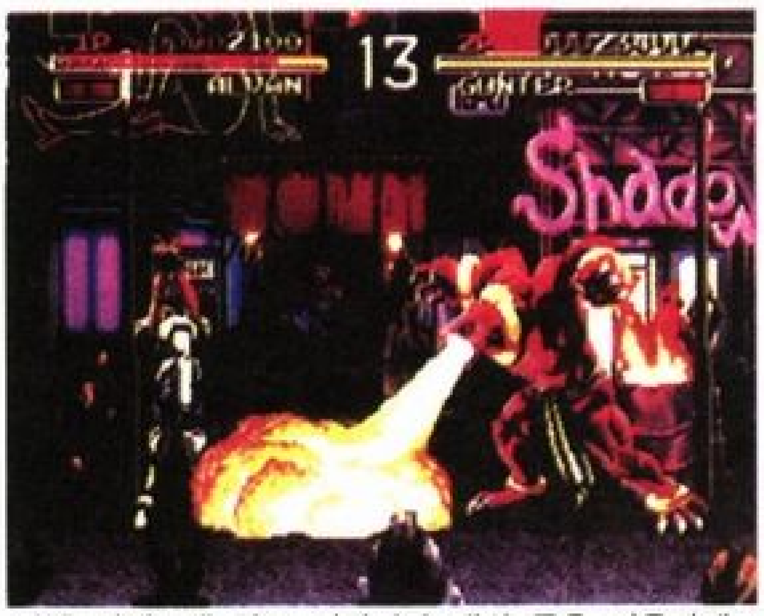
제작사	선소프트
발매일	11월 하순
가 격	5,800엔
장 르	대전격투

유니버셜 워리어즈

네오지오에서 무한 필드를 활용한 격투로 기존의 격투게임팬들에게 많은 사랑을 받았던 선 소프트의 갤럭시 화이트가 새턴에 등장한다. 차세대만의 그래픽기능을 풀로 활용하여 더욱 세심한 연출을 자랑하고 있다.

은하를 돌아다니는 8인(+알파)의 화이터들

각종 게임기와 업무용 등, 다양한 방향으로 소프트를 발매하고 있는 선 소프트가 MVS, NEO GEO용의 첫 작품으로 내놓은 것이 대전형태의 격투액션 「갤럭시 화이트」이다.



각종 커멘드에 따른 필살기와 대쉬 등을 자유자재로 구사하는 8명의 전사가 격돌한다

1000년에 한번 나타난다고 하는 전설적인 존재, 암흑을 지배하는 펠덴 크라이스. 그 힘에 의해 데니어스 항계는 붕괴 일로를 걷고 있다. 그 세계에 각자의 속셈으로 싸움에 몸을 던진 8명의 투사들이 나타났다.

루미



다른 세계를 동경하여 유명인이 되려고 여행을 떠난다. 자연속에서 자랐기 때문에 보통사람보다 뛰어난 느낌과 순발력을 무기로 싸우고 그 기묘한 동작은 상대를 혼란시킨다





고향인 루티시아별에서 싸우는 루미. 친한 동물들이 응원해 준다



1000년전에 펠덴의 내습으로 멸망한 혹성 로자리스의 왕자. 마법의 힘으로 이 세상에 다시태어나 고향에 걸린 저주를 풀기 위해서 싸운다

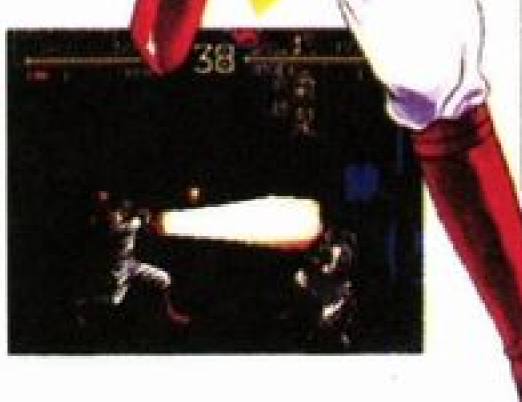
롤프





가장 아끼는 실버호로 은하를 떠도는 모험가. 일찌기 4인이었던 '은성의 영웅'의 한사람이지만 롤프 이외의 3명은 펠덴의 손에 의해서 죽었다. 특수 슈트가 내장된 브라스터와 부스터를 자유자재로 이용하며 싸운다





흑성궤도상의 카타팔트가 싸우는 장소

가즈마



로웨라는 남자와의 싸움에서 죽은 아버지를 뛰어넘기 위해 무자수행을 계속하고 있다. 롤프하고 같은 특수한 슈트를 착용하고 있으며 팔에는 칼을 장비하고 있다

쥬리



전쟁에서 가족과 사별하고 살인 청부업자와 스파이라는 대단히 가혹한 인생을 살아온 여자 도적. 불노불사의 방법을 찾던 중에 싸움에 몸을 던지게 됐다

신 시스템이 플레이어를 흥분 시킨다 !

진 여신전생 데빌 사마나

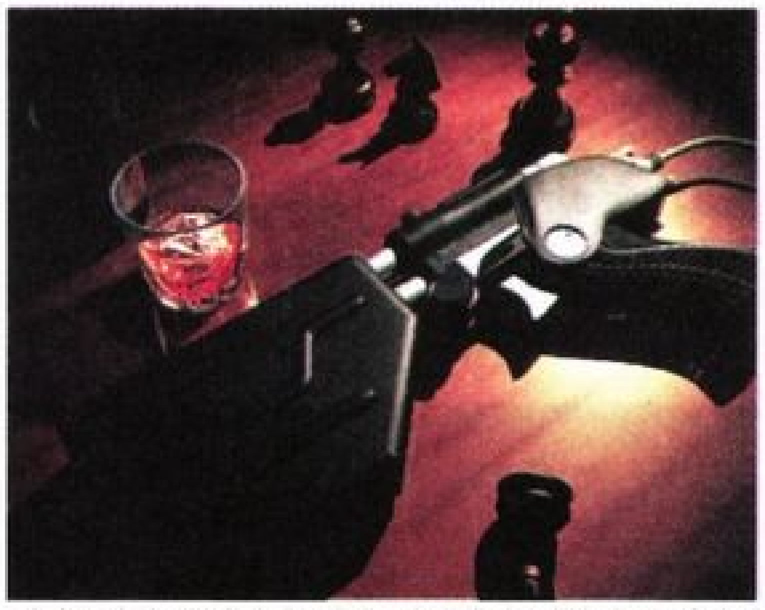


제작사	아트라스
발매일	연말 발매 예정
가 격	6,800엔
장 르	RPG

악마소환, 악마합체 등 이제까지의 다른 RPG들이 가지지 못했던 참신한 요소로 다수의 팬을 가지고 있는 여신전생 시리즈가 새턴으로 등장한다는 사실은 알고 있을 것이다. 이번호에서는 여신전생 팬들을 위해서 새롭게 공개된 또다른 소식을 전하도록 하겠다.

이것이 최신의 「메가텐」이다

많은 메가텐팬들이 기다리던 메가텐의 일러스트 사진이 공개됐다. 지난호에 이어 데빌 사마나의 정보가 더욱 많이 공개됐기 때문에 이번호에는 시스템과 화면사진 등을 간략하게나마 소개하겠다. 또한 악마 다루기 방법도 더욱 세심하게 연구되고 있기 때문에 보다 화려해진 연출효과와 함께 전투가 더욱 즐거워질 것이 틀림없다.

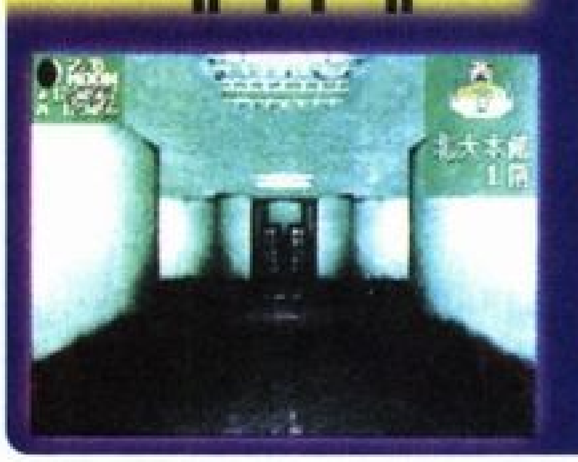


시리즈마다 등장하던 데빌 사마나의 컴퓨터도 이렇게 아름다워졌다

3D 던전도 폴리곤을 사용

폴리곤을 구사한 3D던전을 접할 수 있다. 이미 앞에서 소개한 것같이 이번 던전은 폴리곤으로 그려지고 텍스처 매핑이 계획되고 있다. 그 결과는 보는 그대로 알 수 있듯이 굉장히 아름답다. 건물과 가게 등의 시설도 만찬가지로 상당히 심혈을 기울이고 있다. 단순한 벽과 바닥의 배경도 건물에 따라 달라지기도 하므로 던전에 들어가는 것이 즐거워질지도 모르겠다.

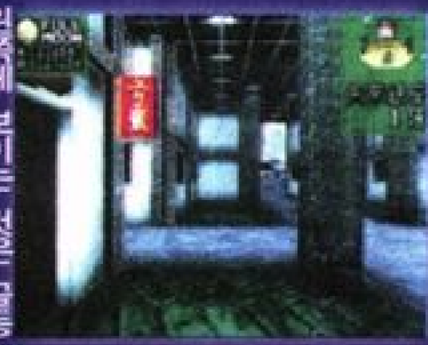
대학구내





천정 라이트와 벽이 확실한 느낌을 주고, 무척 대학다운 분위기를 감돌게 하고 있다

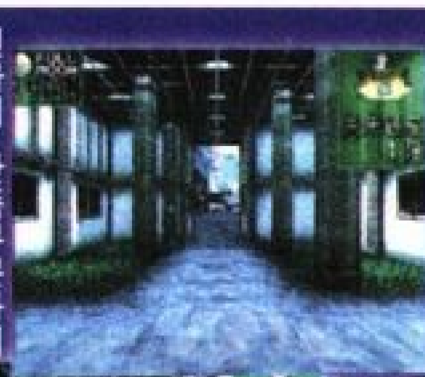
아케이드



왼쪽에 보이는 것은 골동품방. 빨간 간판이 확실히 이상한 느낌을 준다



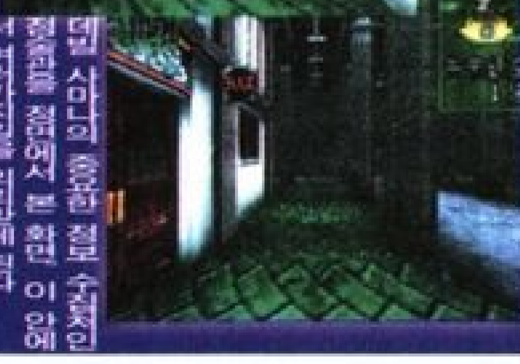
화면 상부에는 메가텐의 세계를 상징하는 월령도 표시되어 있다



건물의 안쪽부분까지 보이는 것은 폴리곤 표현덕분이다



DISCO도 역시 사마나에게 있어서는 중요한 정보수집처의 하나



데빌 사마나의 중요한 정보 수집처인 정크샵을 정면에서 본 화면 이 앞에서 여러가지를 의뢰받게 된다

2D필드 화면 최초공개

지난호에서 전체 지도가 공개된 모험 무대. 이번에는 그 중간에 해당하는 2D필드맵을 소개하겠다. 이 2D필드 맵은 전체 지도에서 가고 싶은 구역을 설정하면 곧바로 전환되며 표시된다. 아름다운 폴리곤 CG의 거리 속을 플레이어 캐릭터를 조작해서 돌아다니는 것이다. 더우기 2D 필드상의 특정 건물에 플레이어 캐릭터가 들어가면 낯익은 3D던전 화면으로 바뀌게 된다. 즉 플레이어의 이동수단은 이 3단계에 걸쳐 전개되는 것이다.

전체 맵



가고싶은 구역을 선택

2D필드



한 가운데의 파란구슬이 플레이어 캐릭터. 빨간 화살표가 진입 가능한 건물의 입구. 그러면 어디에 들어갈까?

3D던전



넓은 범위가 보이는 2D필드와 다르기 때문에 긴장하게 된다. 그러나 오토 매핑이 있기 때문에 안심해도 좋다





2D필드맵은 캐릭터의 움직임에 맞춰 빙글빙글 회전





최신 비주얼 장면 입수!

드래곤 포스

지난호까지 소개된 드래곤 포스의 캐릭터들과 간략한 시스템에 이어서 이번호에서는 최신 비주얼 화면과 게임의 무대가 되는 레전드라 대륙에 관해서 소개하겠다. 게임의 대략적인 스토리와 비주얼을 보며 발매일을 손꼽아 기다리자.

스토리

하이랜드의 왕이 승하하고 몇일, 왕위를 계승한 청년 왕 웨인은 연일 같은 악몽을 계속 보게 된다. 괴물에게 습격당하는 꿈 등 웨인은 무슨 예감같은 것을 느꼈다. 그 예감이 적중하듯이 크나큰 사건이 일어났다! 판다리아 국왕이 친동생 골다크에 의해 살해되어 새로 골다크 신왕조가 발족한 것이다. 그리고 다른 나라에서도 왕의 갑작스런 죽음이 이상스럽게도 이어져 신왕조가 연이어 탄생했다.

그러던 어느날 밤, 여신 아스테아가 웨인의 꿈에 나타나 그에게 계시를 내려주었다. 각 나라 왕의 죽음은 재앙의 시작에 지나지 않으며 차기 대전이 시작될 것이라고. 그리고 그것은 사신(재앙의 신)마도루크의 부활을 바라고 저지른 일이므로 마도루크를 쓰러뜨리기 위해서 「성룡의 8전사」를 찾아내라고 한다. 다음날 아침 아스테아의 예언대로 골다크가 대륙전토에 선전포고를 하고 때마침 왕의 죽음으로 혼란 상태였던 여러나라는 단번에 긴장감이 고조, 대륙전체가 전란으로 물들어가기 시작했다. 웨인은 여신 아스테아의 계시를 믿고 「성룡의 8전사」를 찾아 골다크의 음모를 저지하려고 대륙 중앙으로 향하게 된다.



제작사	세 가
발매일	미 정
가 격	미 정
장 르	시뮬레이션

아름다운 비주얼이 게임을 더욱 즐겁게 만든다!

아래 그래픽은 게임 중에 삽입된 비주얼신의 일부이다. 이런 아름다운 비주얼은 플레이어 캐릭터의 선택후와, 필드이동과 내정 중에 발생하는 이벤트를 통해서 볼 수 있다. 이벤트에 사용되는 그래픽은 100장 이상이 준비되어 있고 실제로는 이러한 그래픽에 메시지를 추가하는 형태로 표시된다. 게임중에 가는 곳마다 가득한 많은 양의 그래픽이 100인 이상 등장하는 캐릭터가 복잡하게 뒤얽힌 본편 이야기를 더욱 흥분시킨다.



이벤트는 이동중과 내정중에 일어난다



비주얼로 캐릭터에 감정이입을 하면 전투에도 힘이 들어간다



전투 중에 비주얼은 들어가지 않는다


이 장면은 골다크군 최고 클래스의 마력을 가진 그레이스와 기데온이 들이닥쳤을 때

자국의 강점과 타국의 강점을 염두하자

8개 나라는 각각의 무장에 의해 고용되는 군대가 다르다. 물론 군대마다 장점과 단점을 가지고 있기 때문에 단순한 수단으로는 쓰러뜨릴 수 없을 때가 있다. 그러나 그러한 점을 뒤집어 생각해보면 자국군의 힘을 모두 발휘할 수 있다고 생각할 수도 있다. 가끔은 퇴각할 수 없게 될지도 모르지만…

이동

시나리오를 이어나가기 위해서는 필수불가결한 진군. 이 동안도 물론 장군은 모든 지시명령을 내릴 수 있다. 그렇지만 전투 뒤라면 군사수와 지휘관의 지휘력에도 신경써야하는 부분이다.



자국의 군대에 커서를 맞추면 이동할 수 있는 범위가 표시된다. 무리하지말고 천천히 나가자


화면에 행동선이 표시되고 그 위를 지나서 진군한다. 적도 마찬가지이다


선두에 서서 지휘하는 대장. 이제부터 100명대 100명이 뒤얽킨 전투가 시작된다


필살기를 이용하는 것은 적의 대장도 같다. 상당한 돌격형의 상대라면 아군으로 만드는 것도 중요하다



물론 이동 이외의 행동도 가능하다. 현재 자신의 나라가 어떻게 되가고 있는 것까지도 확인할 수 있다


100명의 적을 앞에 두고 어떻게 싸울 것인가?

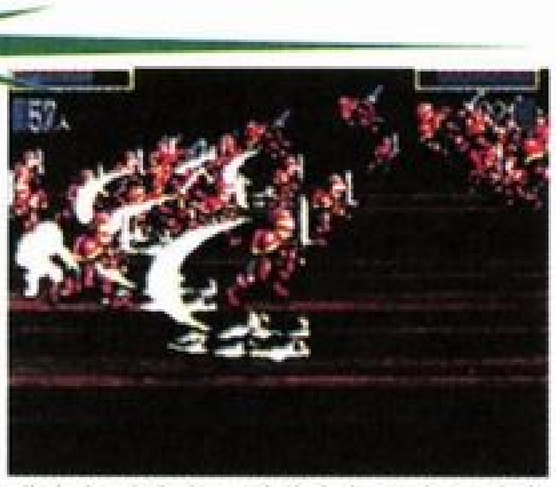
성내

성안에서는 모든 지령을 내릴 수 있다. 포로가 된 적을 설득해서 아군으로 끌어넣는 것도 군주의 도량과 솜씨나름. 또 성 안에서는 자국의 대장이 선정을 베풀어 병사들의 사기와 충성도를 높일 수 있다.



전투

이동중에 적과 만나거나 적의 성으로 공격해 들어갈 때에는 전투화면으로 전환된다. 전투시의 상황을 정확하게 파악하여 가능한 한 손해를 줄이고, 승리를 손에 넣자.


대장의 필살기는 절대적인 효과를 발휘. '여기다!' 라고 느껴질 때 승부를 걸자



포로와 아군 대장과 회견. 잘만하면 우리편으로 만들 수도 있다



대장과 이야기하거나, 아이템을 사용하거나 무기를 보충하기도. 성은 유일하게 평화로운 장소이다

1.판다리아제국 <제왕 골다크>

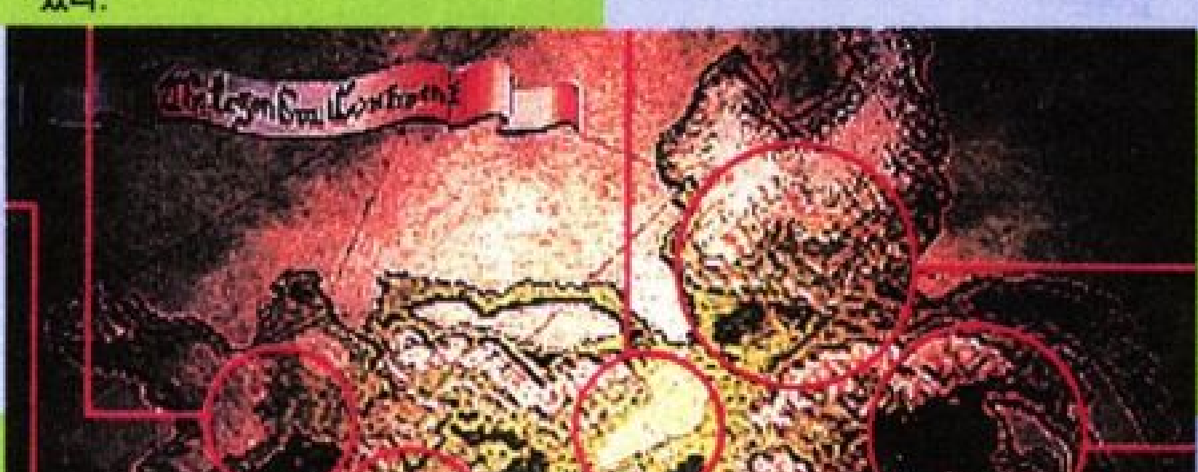
광대한 영토를 우수한 인재와 대륙 최강의 군단. 그리고 발달된 도시를 가지고 있다. 주재원은 자국내에 있는 금광으로 전제군주국가이기 때문에 국민의 사상과 행정기구도 통제되고 있다. 후계자의 난으로 국토확대도 없었던 나라이지만 골다크의 힘으로 크게 변하려 하고 있다.

2.토파즈국 <국왕 제온>

예전에는 여신 아스테아를 믿는 종교국가였지만 최근에는 그 가르침이 잊혀져가고 상업도시로 발달하고 있다. 현재도 일단은 종교국가체재를 취하고 있지만 실제로는 다수의 상거래자가 난입하여 있는 연합체이다. 대륙의 중앙에 있어서 교역이 성행된다.

8.이즈모 국 <국왕 미카끼>

섬나라에서 흘러들어온 민족이 만든 나라로 해안선의 한 섬에 자리 잡고 있다. 벼농사와 소규모 해외무역이 국가기반을 이루며 농업과 어업, 공예품 등의 문화수준은 높다. 또 민중 전체에게 무사도가 침투되어 있어 군주에게 절대적인 충성을 맹세하고 있다. 군단은 소수정예이지만 무예와 정신수양에 뛰어나 전력적으로는 높다.



3.트리스탄국 <국왕 쥬논>

원래는 공화국에 가까운 체제였지만 근접해 있는 판타리아 제국 성립후 전제군주국가가 되어 군비증강에 힘썼기 때문에 병사의 사기도 높고 군대도 알차다. 광산과 탄광을 갖고 있고 국내 생산 무기와 방어도구가 주생산원이다.

7.보작크 국 <국왕 곤고스>

천성이 수렵민족인 보작크족은 광대한 산림을 세력범위로 하고 있다. 그렇지만 나라 그 자체는 대가족의 촌락이 집합된 것같은 공동체(커뮤니티)적 분위기이다. 지금도 주술적 종교(샤머니즘)가 살아 있으며 문화레벨은 낮지만 일치단결한 민중의 원시적인 파워는 우습게 생각할 수 없다.

4.문 파레스 <여왕 테리스>

예전에는 대국이었던 엘프족 나라도 이제는 사람들에게 쫓겨나 변경의 깊은 산 속에 있다. 기본은 자급자족으로 전쟁보다 예술을 좋아한다. 그 때문에 군대도 의용군에 가깝고 큰 전력도 없다. 그러나 성 만은 융성했을 당시의 기술과 마법력을 자유롭게 사용하는 굴지의 방어력을 자랑하고 있다.

6.드레드노아 국 <국왕 레이나트>

규모는 크지 않지만 마도대국으로서 명성 높은 나라. 예전에는 마법 연구자들의 모범으로 불린 국민들도 지금은 다른 나라에 그 비밀을 팔아넘기는 자들이 늘고 있으며 사실 그런 사람들의 많은 세금이 재정기반이 되고 있다. 마도익스퍼트로 구성된 마도병사집단이 이 나라의 군대다.

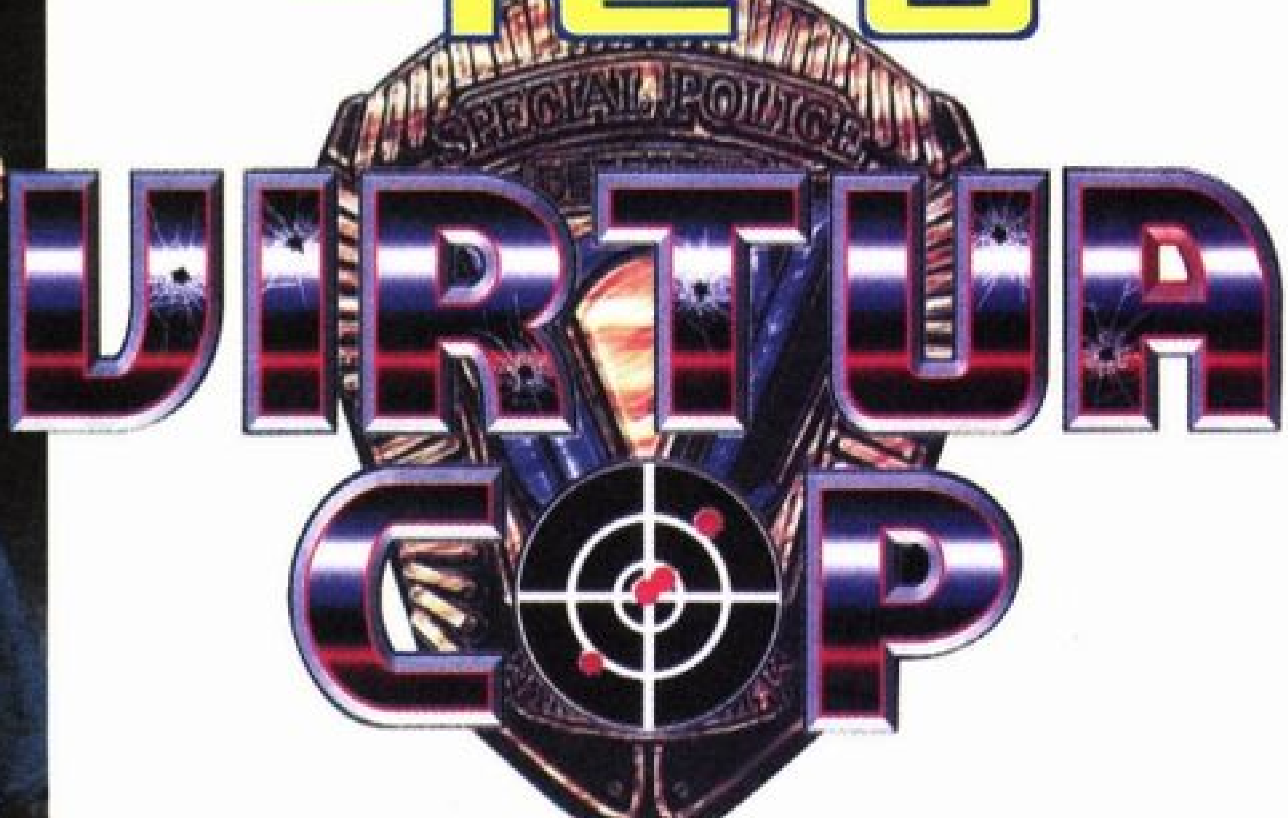
5.파이랜드 왕국 <국왕 웨인>

풍성한 평원에 둘러싸인 구릉지에 있고 방목과 농업이 중심. 역대 국왕의 선정 덕분에 군주국왕으로서는 민중의 지지가 가장 높고 고대 기술도 현존하고 있어 문화레벨도 높다. 신사도정신 넘치는 도의를 중시하는 병사들은 바른 규율로 전국토에 명성이 높다.



완성도 120%, 폴리곤 형사 등장!

버철 캅



그동안 많은 새턴 유저의 관심 속에서 개발이 진행됐던 '버철 캅'이 드디어 11월 24일에 등장한다. 이미 판매용 케이스도 제작이 완료됐으며 전 스테이지의 이식도 끝난 상태. 현재는 마무리 디버깅 작업이 한창이다. 판매가격은 총이 들어 있으므로 새턴 소프트로서는 좀 비싼 편이지만 총 없는 '버철 캅'은 생각할 수 없기 때문에 전혀 신경쓰이지 않을 것이다.



제작사	세가
발매일	11월 24일
가 격	7,800엔
장 르	건 슈팅

이식완료! 새롭게 수정된 데모에 주목하자!

게임중에 등장하는 갱들의 배경 텍스처에 세심한 수정이 가해진 새턴용 「버철 캅」. 그 점을 확실히 보여주는 것이 이번에 완성된 '버철 캅'의 애드버타이즈 데모이다. 새롭게 그려진 부분도 많은 새턴용 데모를 여기에 소개하겠다. 보는 것만으로도 흥분될 것이다.



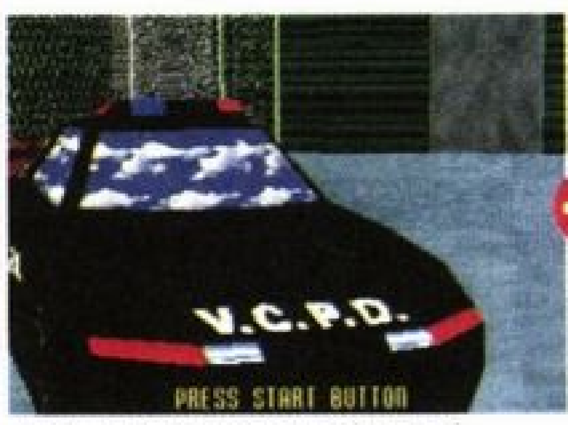
항구에 들어서는 수상한 트레일러. 그 앞에는…



창고안에서 무기를 점검하고 있는 갱



스테이지1에 등장하는 적들이 지미와 레이지를 기다리고 있다



빠른 속도로 날아드는 패트롤 카



문이 열리고 버철 캅의 레이지가 내린다



비웃는 듯한 웃음을 보이는 스테이지1의 보스 콩



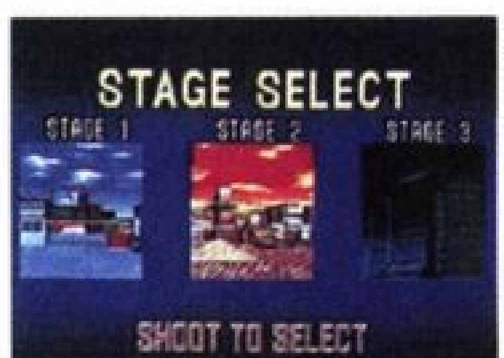
총을 겨누는 두사람. 전투는 이제부터다

총조절, 데미지 연출 등 최신화면 속보

새턴용은 「세가 새턴 버철건」이라는 건 콘트롤러가 동봉 발매된다. 이번에 공개된 사진에는 이 건 콘트롤러의 조절 화면도 있었는데 아케이드용에는 없는 새로운 요소 중의 하나로 사격 훈련과 비슷하다고 생각하면 될 것이다. 이 외에도 스테이지 셀렉트에서 명령 화면과 게임 모드가 표시되고 있는 타이틀 화면, 데미지를 받았을 때의 연출 등 게임의 완성을 나타내는 화면을 소개하겠다.



게임 모드가 표시되고 있는 타이틀 화면



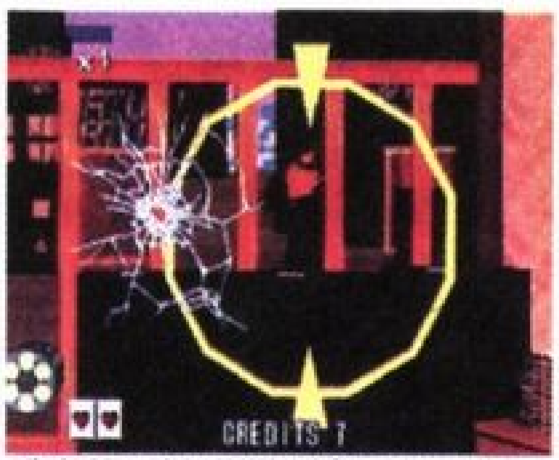
스테이지 셀렉트. 왼쪽부터 초급, 중급, 상급으로 나뉘어진다



각 스테이지의 명령 화면도 들어가 있다



최초공개! 건 콘트롤러 조절과 사격훈련을 하는 트레이닝 모드



데미지를 받을 때의 연출도 보는대로!

스테이지2의 마지막 체크

지난호에는 개발 중의 화면을 급히 공개했지만 이번에는 완성된 화면을 공개하겠다. 이 부분에서 놀랄만한 점은 단 1개월만에 스테이지2가 완성됐다는 사실이다. 이것이야말로 신OS의 위력이 아닐 수 없다. 3개의 스테이지 중에서 가장 그래픽이 개량됐다는 스테이지2. 과연 어떻게 바뀐 것일까?



차례로 다가오는 공사 현장의 적들. 잘 보면 각각 생김새가 다르다는 것을 알 수 있다. 이것은 아케이드용과 완전히 똑같다



2스테이지를 시작하면 인질들을 태우고 나타나는 4WD카. 실수하지 않도록 주의하자



4WD카가 나오는 장면을 아케이드용에서 캐치. 이식도를 가늠할 수 있다

적 아지트에서 보스와 대결

아지트에 들어가면 상황이 바뀌며 움직임의 제한이 심한 좁은 건물안에서 싸우게 된다. 적의 출현위치는 예상하기 쉽지만 집중적으로 공격받기 쉽기 때문에 주의하지 않으면 안된다. 여기서 안으로 들어가면 보스 「KING」이 등장. 차례로 나타나는 부하들의 도움을 받으며 공격해 오기 때문에 재빠른 대응이 없으면 눈 깜짝할 사이에 게임 오버가 된다.



갑자기 도끼를 휘두르며 적이 습격해온다



좁은 통로에서의 전투는 먼저 쏘는 사람이 이긴다



난이도 높은 적의 공격을 뚫고 나가면 보스 「KING」이 출현한다





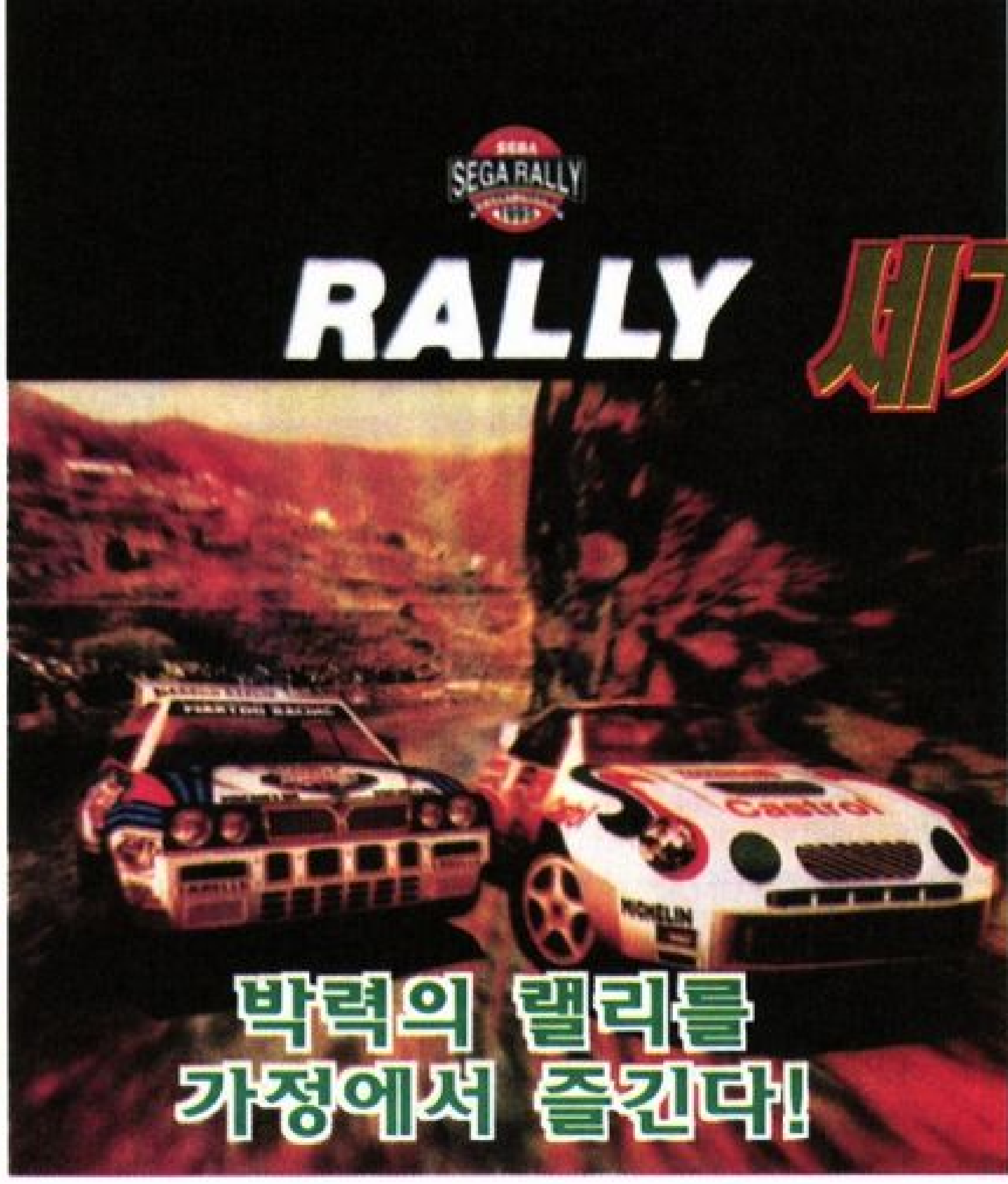
보스전은 보스의 라이프 게이지가 없어질 때까지 계속된다. 보스의 파괴력은 대단하다







차 뒤에 있는 드럼통이 폭발. 그대로 차도 폭발하여 대폭발을 일으킨다!!



세가 랠리 챔피언 쉽

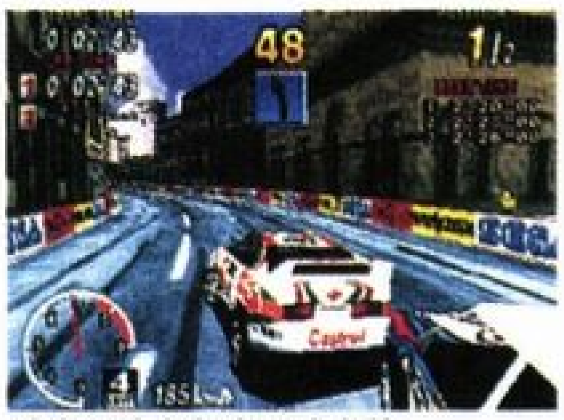
현재 완성도 65%를 보이고 있는 세가 랠리 챔피언 쉽. 이것 역시 신 OS를 이용해서 제작되는 게임으로 '데이토나USA'에 유저들이 받았던 실망감을 또다시 반복시키지 않도록 많은 노력을 기울이고 있다. 더우기 이식 속도도 굉장히 빠르므로 발매를 연기한다거나 하는 일은 일어나지 않을 것같다.



제작사	세가
발매일	95년 12월 예정
가 격	미정
장 르	레이스

2개의 게임 모드와 각 코스의 볼만한 곳을 대공개!

여기에서는 2개의 게임 모드를 소개하겠다. 이외에도 머신의 세팅이 가능한 모드도 추가되어 있는 것같다. 자세한 사항은 아직 명확하지 않지만 좋아하는 세팅으로 달리는 것이 가능하다면 정말로 기대해도 좋을 것이다.



세팅은 어떻게 하는 것일까?

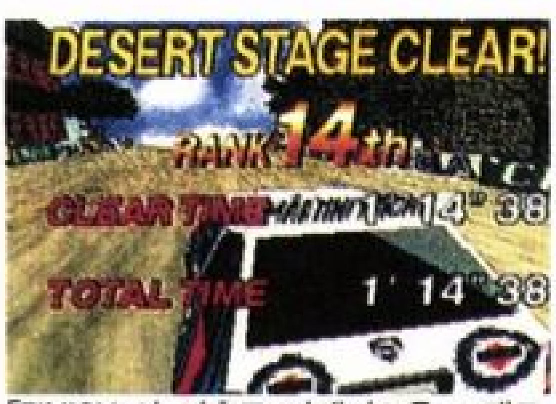
아케이드용을 충실하게 재현한 「아케이드」모드

이 「아케이드 모드」에서는 제한 시간 내에 코스를 일주하면 다음 코스에 도전이 가능한 「챔피온 쉽」과 좋아하는 코스를 선택해서 달릴 수 있는 「프랙티스」를 즐길 수 있다.

차는 세리카와 델타의 두 종류. 코스는 초급에서 초상급의 4종류. 모드나 차의 선택 화면이나 레이스 전후의 연출 등도 아케이드용을 충실하게 재현했기 때문에 오락실에서 해본 경험이 있는 사람이라면 이해할 수 있을 정도라고 한다.



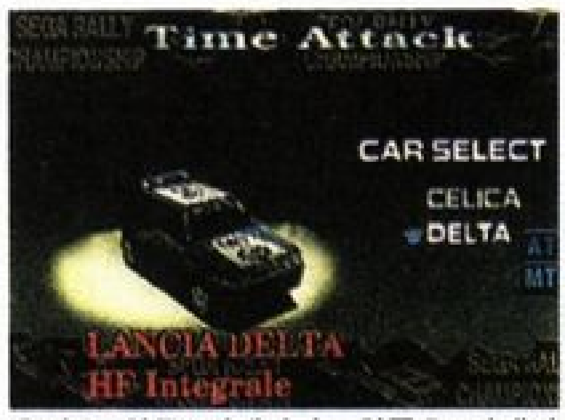
선택할 수 있는 차종도 아케이드용과 같다. 오토와 매뉴얼이 선택 가능하다



「FINISH」의 연출도 아케이드용 그대로이다

환상의 「타임어택 모드」

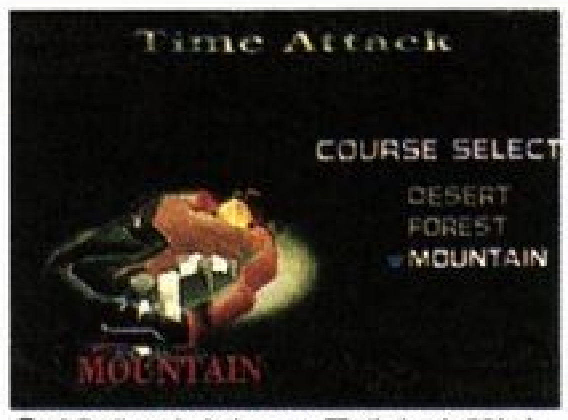
새턴용 오리지널 모드인 「타임어택 모드」. 플레이어는 차와 코스를 선택하고 마지막으로 랩 수(3랩과 프리 랩)을 결정하고 게임을 시작한다. 차와 코스는 「아케이드」 모드와 같다. 랩 타임 이외에 체크 포인트 사이의 시간도 표시되는 것이 특징이다.



우선은 차를 선택하자. 차종은 아케이드와 같다



물론 기록은 보존되어 있고 언제나 볼 수 있다



○다음에 3가지의 코스 중에서 선택한다



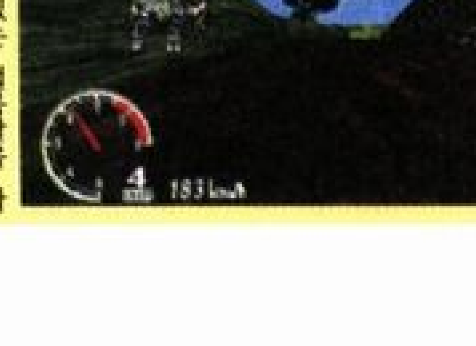
○화면 왼쪽 위에 랩 타임이라는 문자에 주목하라. 오리지널의 요소이다

코스 하이라이트 초급 「사막」코스

초급 코스는 「사막」으로 노면은 모래와 자갈로 이루어져 있다. 가까이 다가오는 새의 무리나 길 옆에 있는 얼룩말 등의 동물도 물론 재현되어 있다.

또 최후에 직선도로에 나타나는 헬리콥터도 아케이드용 그대로이다. 도로폭도 넓고 급커브도 적어서 조작을 배우기에는 적당하다. 더우기 초급자를 위한 코스라고 할 수 있다.

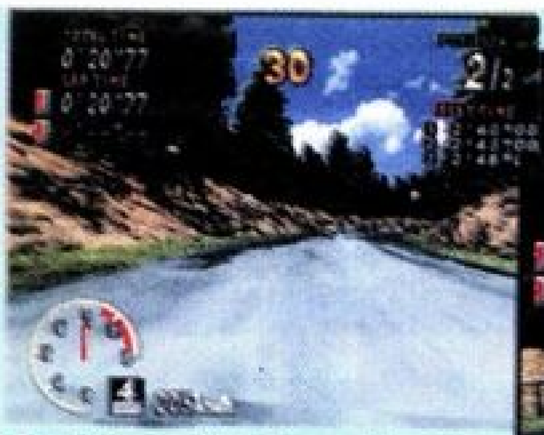
○도로 옆에 있는 얼룩말을 확인! 부딪치면 어떻게 될까?

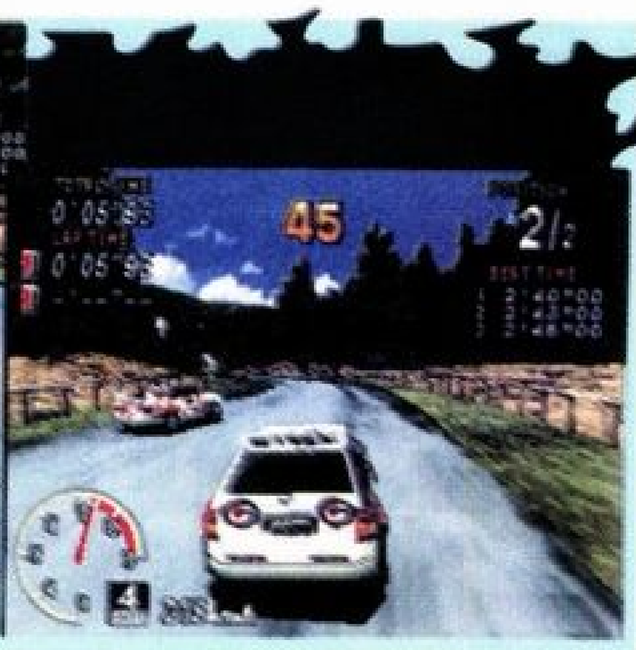


코스 하이라이트

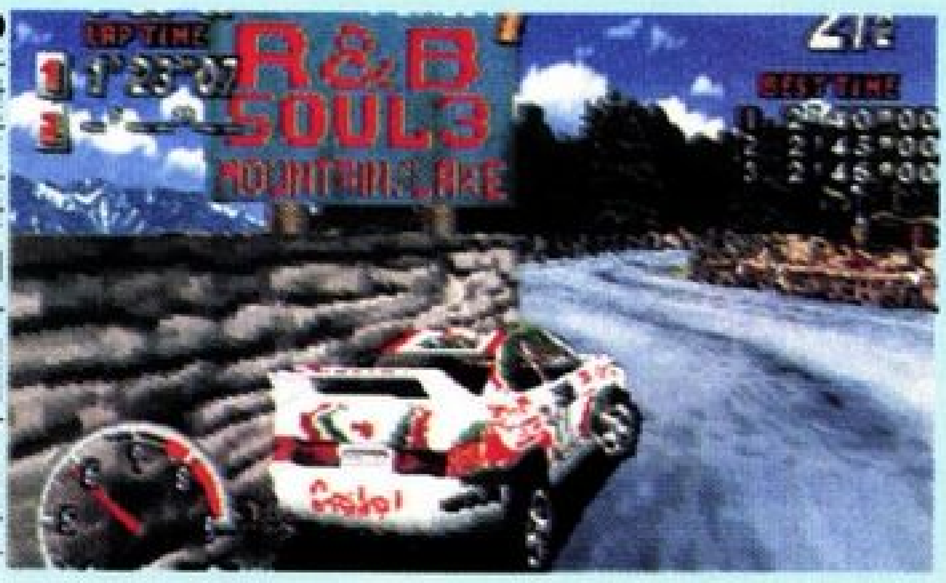
중급 「숲길」 코스

나무들로 둘러 싸인 푸른 스테이지, 이것이 「숲길」 코스다. 초급 코스와 비교해서 배경의 변화가 심해서 달리고 있는 것만으로 즐거움을 느낄 수 있다. 또 이 코스는 짧은 커브가 많은 것이 특징이고 배경에 정신을 빼앗기고 있으면 곧 벽이나 나무, 담 등에 부딪히기 때문에 주의가 필요하다. 그리고 중급 코스는 산을 뚫어 만든 폭이 좁은 길이 계속되는 터널이 있는데 이것도 멋지게 재현되어 있다. 그 외에도 지그재그로 굽은 낭떠러지 옆의 길이나 새의 무리 후반의 간판 등 아케이드용에 있었던 것이 완벽하게 재현되어 있다.

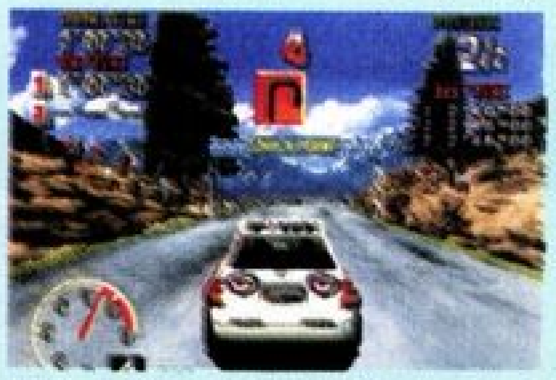




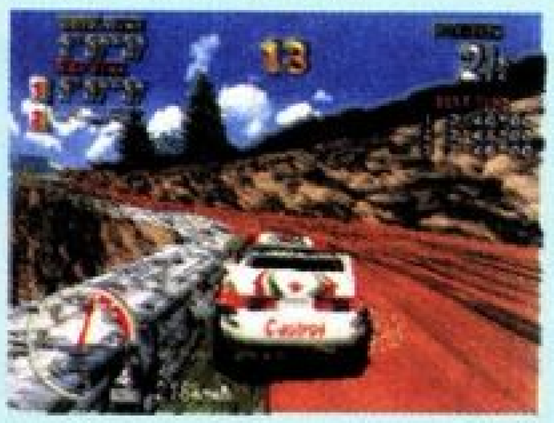
ⓞⓞ새의 무리가 춤추고 멀리 산이 보인다. 녹음이 우거진 숲속을 달리는 플레이어. 배경에 정신을 빼앗기면 라이벌에게 선두를 빼앗기고 만다



ⓞ후반은 급한 커브 길이다. 익숙하지 않으면 계속 부딪히게 된다



체크 포인트 근처에 사람들이 모여 있다. 그외의 장소에도 있다



구불구불 이어져 있는 코너

코스 하이라이트

상급 「산악」 코스

상급 코스 「산악」에서는 치솟아 있는 산들이나 깍아지른 듯한 낭떠러지 사이 길을 달린다. 치솟아 있는 산을 빠져 나가고 길을 질주하는 것은 매우 호쾌하다. 다만 좁은 차폭과 급한 커브가 플레이어를 괴롭힐 것이다. 물론 상급자를 위한 코스이다.

ⓞ치솟아 있는 산사이를 달린다. 배경에 넋을 잃을 만하다



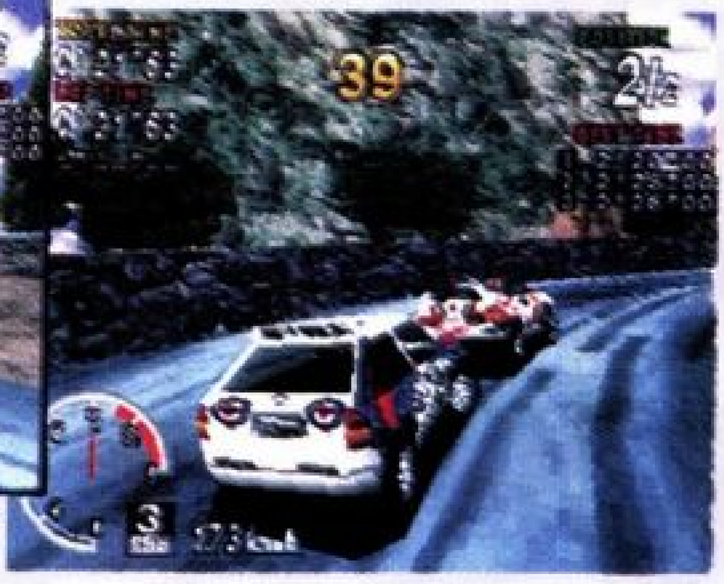


ⓞ건물 사이를 달려간다. 뒤로 물러나는 건물들이 쾌감을 더해준다



스타트 직후 멀리 고성이 그리고 맞은 편에 수평선이 보인다. 멋진 배경이 포인트이다





ⓞⓞ좁은 길에 급한 커브의 연속. 상급자가 되도 꽤 고전을 면치 못할 것이다

ⓞ스타트 시점 근처의 마을. 응원하는 사람들도 갤러리도 있다





ⓞ울퉁불퉁한 노면에 플레이어의 차는 튀게 된다

ⓞ곧인 이전의 헬리콥터도 이처럼 재현된다. 모래 바람을 일으키며 지나간다





국내에서 아타리 64비트 재규어가 발매된지 1년이 지났다. 하지만 세가새턴과 플레이스테이션의 열기로 잠시 주춤하였는데 최근 재규어 CD가 정식 발매되고 부터 다시 활기를 띄기 시작했다.

문의처 : 불독 소프트

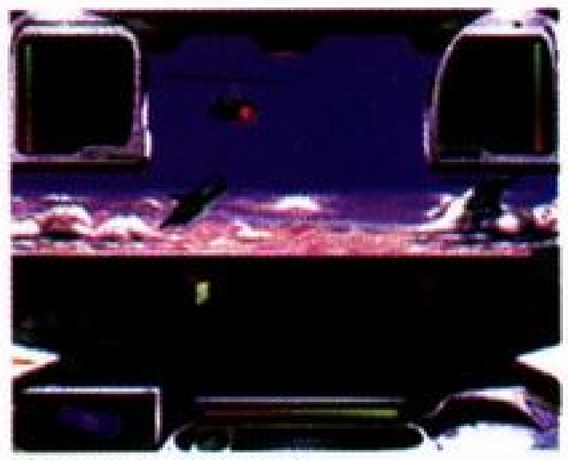
아이언 솔져



제작사	아타리
발매일	발매중
가 격	절찬 판매중
장 르	3D 슈팅

재규어의 폴리곤게임 등장!

아이언 솔져는 미래의 로보트 전쟁을 연상케하는 게임이다. 모든 배경과 그래픽이 폴리곤으로 구성되어 있고 여러 종류의 무기들을 사용할 수 있는 것이 이 게임의 특징이다.



⭘3대의 헬기가 등장



⭘조그마한 소형 비행기도 등장한다



⭘이렇게 거대한 탱크도…

키 조작 방법

방향키 : 로보트를 전, 후, 좌, 우로 움직인다.
A 버튼 + 방향키 전 : 로보트를 앞으로 달리게 한다.
A 버튼 + 방향키 후 : 로보트를 뒤로 달리게 한다.
C 버튼: 무기를 사용한다.

무기 설명

아이언 솔져에서는 로보트에게 여러가지 무기를 장착할 수 있다. 모두 8개의 무기가 등장하는데 무기에 대한 설명을 해 보도록 하겠다.

■**펀치**:펀치는 맨 처음 게임으로 들어갔을 때 사용할 수 있는 무기이며 또한 게임이 끝날 때까지 사용할 수 있는 무기이다. 파워는 강하나 공격하기가 조금 불편한 점이 아쉽다.

■**기관총**:최초로 사용할 수 있는 무기. 75mm 소형 기관총으로 파워는 다소 떨어지는 편이다.

■**체인 커터**:무엇이든 잘라버리는 강력한 칼. 하지만 이 무기도 공격하기가 조금 불편하다.

■**수류탄**:강력한 무기로 적을 잘 조준해서 맞추지 않으면 공격이 어려운 무기로 쓰인다.

■**개트링 건**:기관총 보다는 파워가 강하며 연속으로 발사가 가능하다.

■**로켓 런처**:이 로켓 런처는 최대 12발까지 사용이 가능하며 파워도 꽤 강한 편이어서 사용 무기로 가장 적합하다.

■**레일 캐논**: 120mm 대형 캐논은 파워가 가장 강력한 무기이다. 하지만 이 무기를 장착하게 되면 조금 스피드가 떨어지는 것이 흠이다.

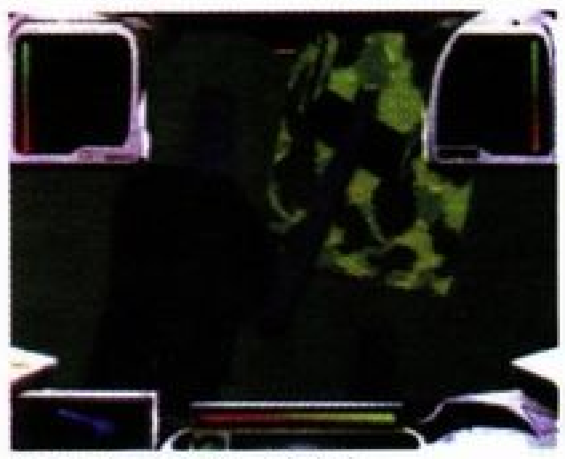
■**쉴드**:말 그대로 떨어진 에너지를 채워주는 무기.



폴리곤으로 만들어진 로보트



적 로보트가 터졌다

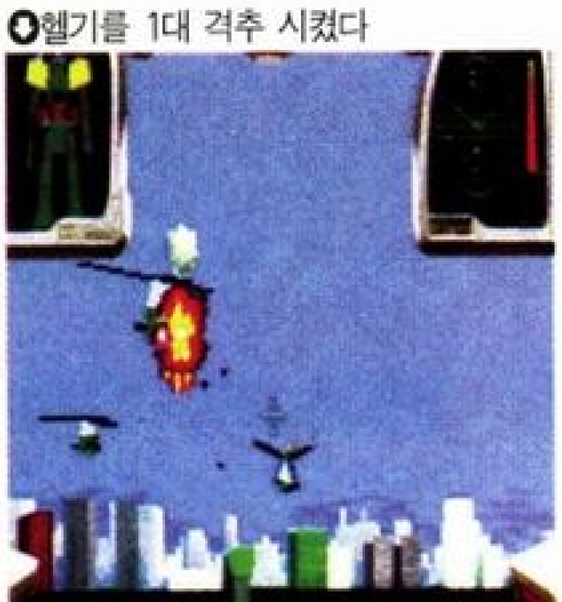


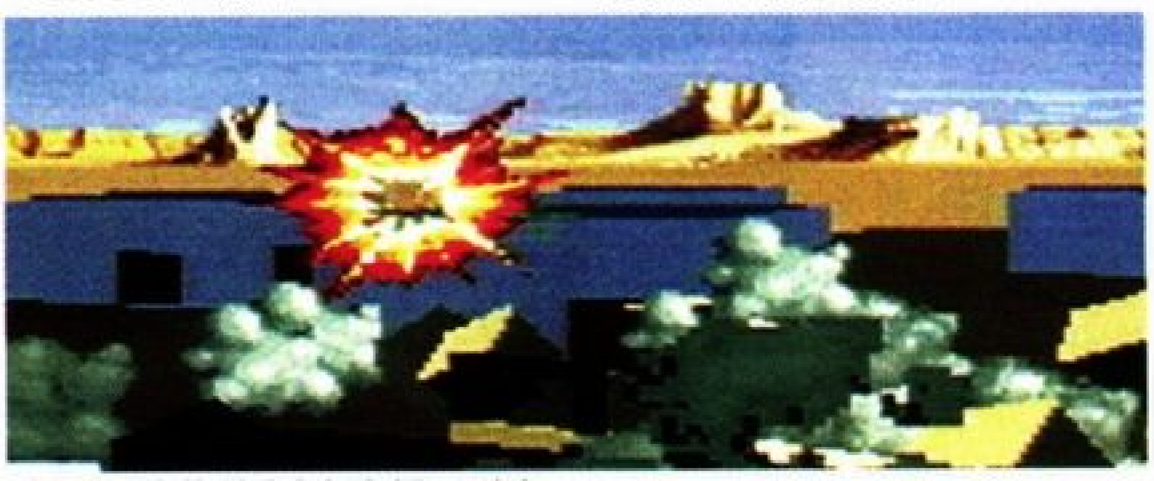
눈에 잘 띄지않는 장갑차



적 로보트들이 다수 출현

⭘헬기를 1대 격추 시켰다





적 로보트가 쏜 미사일이 다가오고 있다



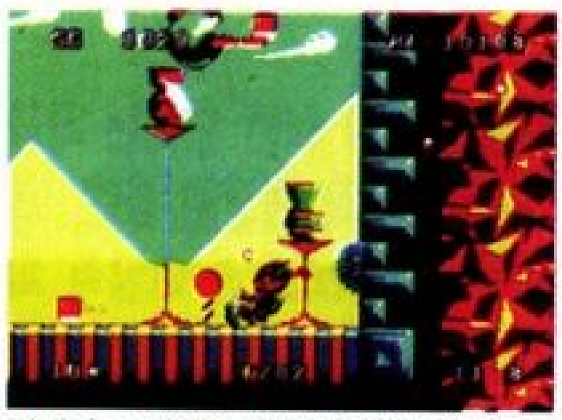
거대한 폭발음을 내며 터지는 건물들

줄2



제작사	아타리
발매일	발매중
가 격	절찬 판매중
장 르	액션

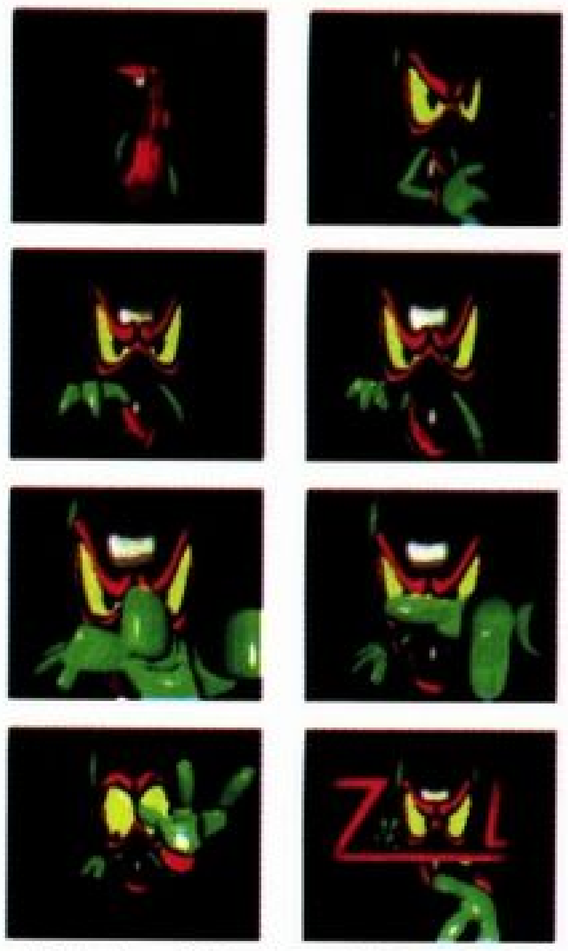
스피드라면 나도 지지 않는다!



화려하고 귀여운 캐릭터들이 등장한다



꽁꽁 얼어붙은 스테이지도 준비되어 있다



이것이 바로 「줄2」의 오프닝 장면

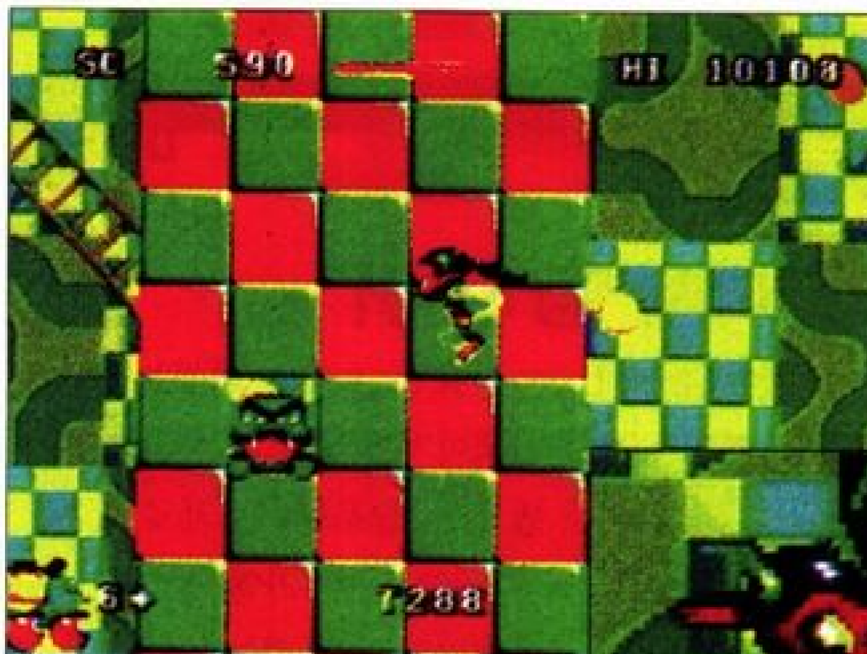


밤 하늘의 별을 보며 달려가는 줄

마치 '춥파춥스'의 마스코트인 것 같은 줄. 빠른 스피드로 유저들을 사로잡는다. 화려한 배경 화면과 재미있는 사운드, 그리고 박력이 넘치는 액션이 바로 재규어의 게임인 「줄2」이다.

키 조작 방법

방향키 : 줄과 조즈를 전, 후, 좌, 우로 움직인다.
A 버튼 : 점프를 뛴다.
B 버튼 : 무기를 발사한다.
C 버튼 : 폭탄을 사용한다.



○점프를 사용해 얼굴을 공격하자



○이렇게 벽을 타고 올라갈 수도 있다

주인공 캐릭터 소개

줄이 게임의 남자 주인공 캐릭터. 마스크를 쓰고 있어 얼굴의 형태를 알아볼 수 없다. 주무기로는 칼을 사용한다.

조즈는 줄의 파트너인 여자 주인공 캐릭터. 마찬가지로 마스크를 쓰고 있다. 주 무기로는 전기 채찍을 사용한다.



○여자 주인공 캐릭터인 조즈의 모습



○이 게임의 주인공 줄

아이템 설명

■**폭탄** : 이 아이템을 입수하면 폭탄이 1개 더 추가된다.

■**태극 마크** : 이 아이템을 입수하면 줄이나 조즈의 그림자가 생겨 함께 공격을 한다.

■**쉴드** : 이 아이템은 에너지가 늘어난다. Z자 모양으로 생겼다.

■**시계** : 시간이 늘어난다.



○너무 복잡한 스테이지



○삼각형 모양의 과자와 사탕을 먹으면 점수가 올라간다



슈퍼 마리오RPG

- 기 종 : 슈퍼컴보이
- 제작사 : 닌텐도
- 장 르 : 롤플레잉
- 발매일 : 96년 1월 27일 예정
- 가 격 : 9,800엔

SUPER MARIO RPG

거듭 발표되는 「슈퍼 마리오RPG」정보!! 이번 호에는 지금까지 알려지지 않았던 마리오의 공격 방법과 새로운 동료, 새로운 시스템을 소개한다. RPG세계에서 마리오가 어떻게 싸우는지, 어떤 친구와 함께 모험을 하는지 등. 그 전모가 조금씩이지만 여러분 앞에 나타나기 시작했다!

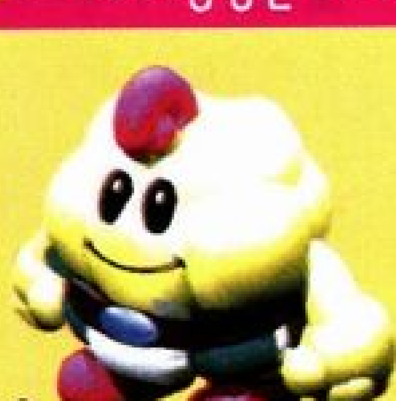
메달왕의 성

마리오는 역시 강하다!

마리오의 공격 방법이 조금이나마 밝혀졌다. 기본적인 '밟기', 주먹으로 '펀치', 해머 브로스의 '해머', 친숙한 '화이어볼' 등 4가지. 필드위에서 적과 마주치면 전투신으로 되어 나중에 커멘드를 입력하는 것으로 상대를 짓밟기도 하고 펀치로 공격하기도 한다. 필드 위는 액션으로 전투신은 RPG라고 하는 것인가?

동료인 요시와 마로는 점프는 질색이지만 신선의 가르침인 마법으로 승부한다. 케로케로 호에 살고 있는 가엘 신선의 손자답겠지만 점프하는 것은 딱 질색. 그러나 그 대신 신선에게 어릴 때부터 배운 마법 공격이 큰 특기이다. 결국 마리오가 전사라면 마로는 마법사라고 할 수 있다. 이 거품 같은 몸은 어쩌면 달걀?

새로 등장한 마리오의 파티동료



마로

케로케로 호수에 사는 카엘 선인의 손자로 특이한 마법을 쓴다



지노

정의감에 불타는 목제인형. 마리오를 위기에서 구해주고 동료가 된다

적을 먹어 달걀로 만드는 요시

역시 이번에도 요시의 도움을 받는다. 하지만 동료라고 하기 보다는 구원 캐릭터라고 하는 느낌이 든다. 전투를 하고 있으면 깡총깡총 등장하여 적을 꿀꺽 삼킨다. 그 후에는 언제나처럼 달걀을 낳고…. 어떻게 될 것인지!

사실은 이번의 마리오는 3명이 한패이다!!

이번에는 RPG인 만큼 마리오도 그룹을 만들어 싸우는 것같다. 마리오와 마로, 그리고 또 한명은…. 바로 '지노'이다.

마리오의 액션 이벤트

플레이 이벤트

지금까지의 RPG는 이벤트가 시작되면 그저 보고만 있거나 커멘드를 입력하는 것 뿐이었다. 하지만 이 「슈퍼 마리오RPG」는 이벤트 자체에도 액션이 필요한 '액션 이벤트'라는 시스템이 가미되어 있다.

결국 시나리오 사이에 있는 이벤트신도 플레이어가 마리오를 조작해야한다. 점프하여 피하기도 하고 대쉬하며 피하기도 한다. 여기에서는 그 내용을 조금만 소개하겠다.

몰래!? 동상 마리오

적의 저택으로 잠입한 마리오. 얼마 후! 파수꾼 토도가 방으로 들어왔다. 비어 있는 받침대로 올라가 동상 흉내를 내자. 기분이 상한 토도가 엉뚱하게 동상한테 분풀이를 시작한다. 잡히지 않도록 점프한다!!

케로케로호에서 대연주회를?

다음은 케로케로 호에서 살고 있는 가엘신선이 있는 곳에서의 연주회이다. 아무래도 이 게로게로 호의 건너편 물가에서 작곡가가 어떤 음악을 생각하고 있는 것같다. 신선의 제자인 오타마작시들과 협력하여 그 멜로디를 붙인다. 마리오가 제자들에게 깡총깡총 뛰어 올라가면 그것이 음표가 되어 악보가 제작되는 것이다. 자! 도대체 어떤 멜로디가 연주될 것인가?



호수에 그려진 악보위를 오타마작시들이 차례로 헤엄쳐 간다



건너편 물가까지 도착하면 제자들이 음악을 연주하기 시작한다

이상한 패널에서 보물 입수

어! 이런 높은 곳에 보물 상자가 있네. 정말이지 점프해도 닿지 못할 것 같다. 하지만 이 두장의 패널을 사용하면 가능하다. 마리오가 이 두장의 패널 중 어느 한쪽을 타면 곧 한쪽 패널이 마리오의 주의를 빙빙 돌기 시작한다. 그 돌고 있는 패널이 보물상자 아래까지 왔을 때 점프하여 날아 이동한다. 패널의 그림자와 보물 상자의 그림자가 합쳐지도록 하면 OK! 정말로 간단하다. 이렇게 하여 높은 장소에 있는 보물 상자도 손에 넣을 수 있다.

쿠르쿠르 플라워에서 빙빙

뱅뱅 돌고 있는 이상한 꽃. 그것이 바로 쿠르쿠르 플라워이다. 이 꽃을 타고 점프하면 와! 평상시의 점프보다도 더 높은 곳으로 갈 수 있다. 그런데 계속 꽃을 타고 빙빙 돌고 있으니까 엇 마리오의 눈이 뱅뱅 도네.

그 외에도 이런 이벤트가!!

애써 모은 코인을 도적 쿠로코에게 빼앗겨 버렸다. 바위 그림자로 재빨리 숨어버린 쿠로코를 찾아내자. 상대에게 발견되지 않도록… 뒤에서 잡지 않으면 쿠로코는 바로 도망가버리고 만다. 몰래 다가가자

연속 사진으로 보는 적의 행동

지금까지 마리오의 공격법과 그 동료에 대해서 알아 보았는데 이번에는 적의 공격에 대해서 알아보자.

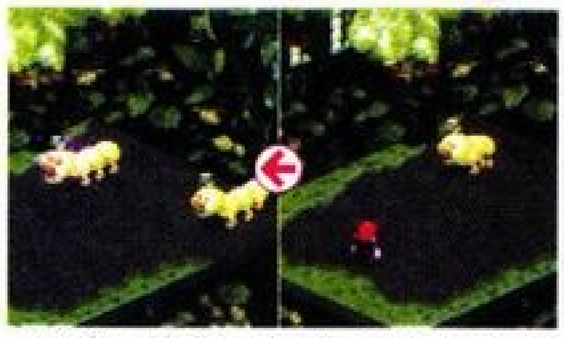
지금까지 시리즈에 나온 캐릭터들의 공격 방법은 거의 변하지 않고 있다. 하나짱을 밟으면 크게 분노하고 역시 테레사는 마리오들에게 접근한다. 쥬게무도 반드시 토게조를 던질 것이고 카메크는 마법으로 가차없이 공격할 것임에 틀림없다.

그것도 즐겁긴 하지만 다른 한편 중간 보스 등 오리지널 캐릭터가 기상천외한 행동으로 마리오를 공격해 오는 것도 놓칠 수 없다. 이번에는 '머리를 떼어내어 창으로 한다'는 어처구니 없는 공격 방법을 소개한다. 머리를 떼어도 무사한가?



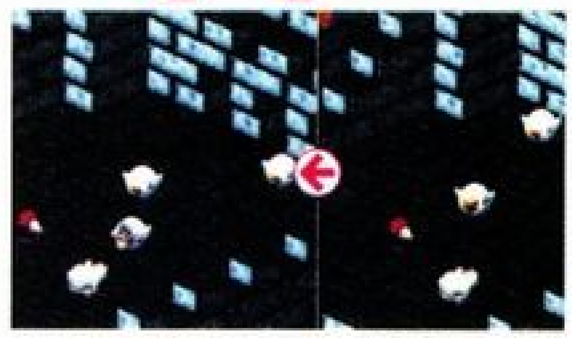
적 가운데는 이렇게 무시무시한 것이…. 용암으로 다 타버린 드래곤은 어디에? 옆에 있는 바위도 위험한 듯

화가 난 하나짱



보통때는 귀여운 하나짱. 그러나 화나면 몸을 움추린 후 얼굴을 새빨갛게! 틀림없는 악마

흐늘흐늘 테레사



마로가 필사적으로 손을 앞으로 내밀고 무언가 하려 한다. 그러나 테레사는 전혀 신경쓰지 않고 접근해간다



둥실둥실 구름을 타는 쥬게무. 뒤로 손을 흔들며 어쩌면 토게조를 던질지도?

마법을 사용하는 카메크

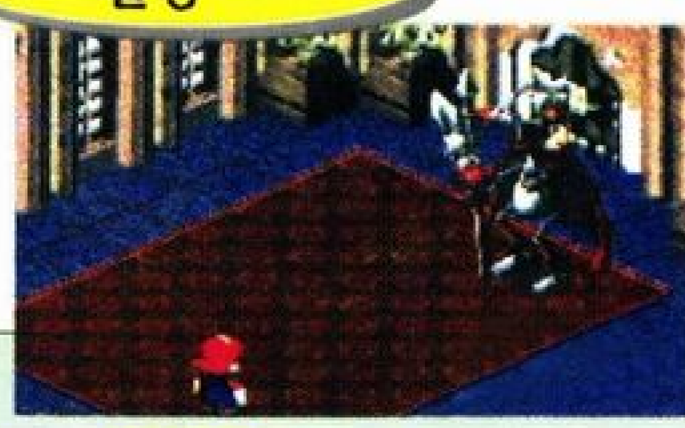


「요시 아일랜드」에서 이미 친숙해진 카메크. 같은 포즈로 마법을 거는 것 같다

보스의 행동을 연속 사진으로 본다!

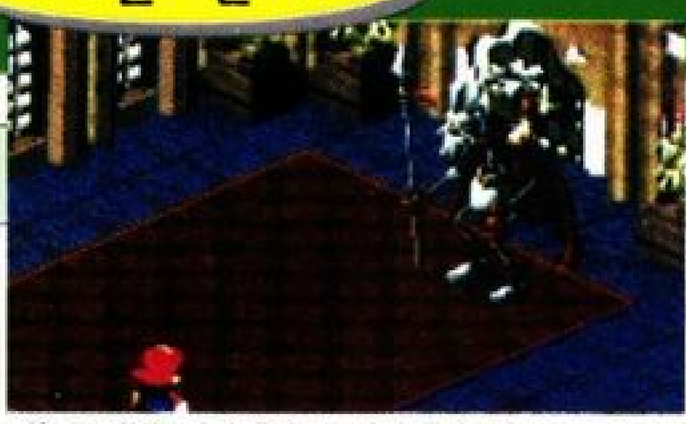
이 보스는 아직 이름도 모르지만 그 공격은 대단하다. 자신의 머리를 떼어 들고 있던 막대기에 붙여 창으로 만든다. 그런 어처구니 없는 공격의 자초지종을 연속 사진으로 차근차근 설명하겠다.

철봉에



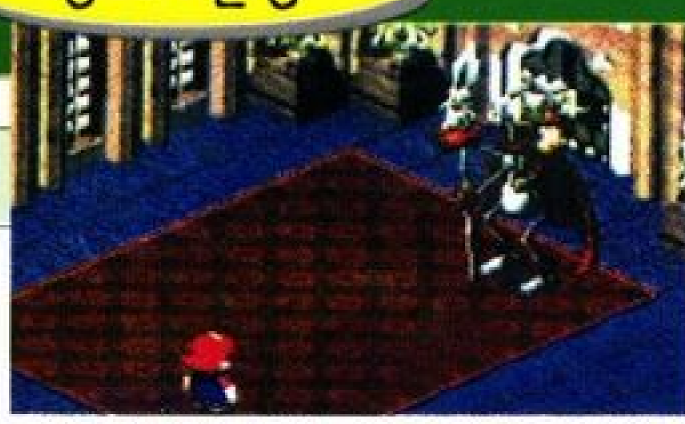
너무 말라 약해 보이는 적. 손에 무언가를 들고 있어 그 것으로 공격할 것인가

머리를 붙여서



엇? 공격이 시작됐다고 생각하자 자신이 머리를 떼어 낸다. 아무래도 접착식으로 된 것같다

창이 완성

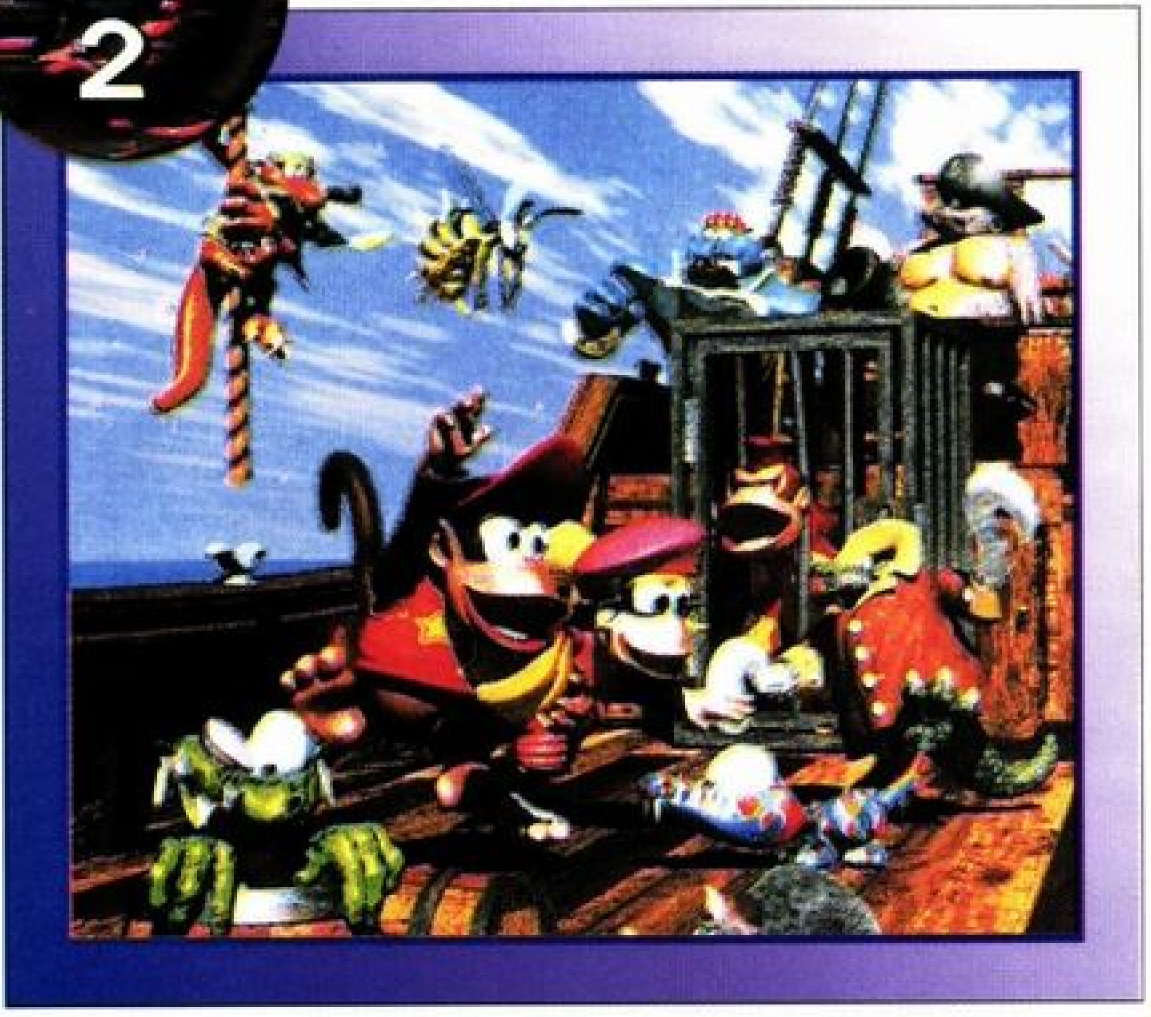


너무 말라 약해 보이는 적. 손에 무언가를 들고 있어 그것으로 공격할 것인가

얍?!



아! 결국 그 창으로 공격하는 건가. 눈이 붙어 있기 때문에 의외로 명중률이 높다고 하는 소문도 있다



슈퍼 동키콩 컨트리2



- 기 종 : 슈퍼컴보이
- 제작사 : 닌텐도
- 장 르 : 액션
- 발매일 : 95년 11월 하순
- 가 격 : 9,800엔

아주 오래된 옛날 마리오에게 붙잡혔던 것도 완전히 잊어 버리고, 또 실수로 악당에게 감금되어 버린 동키콩. 겨우 주역으로 복귀했다고 생각했는데…

이번에는 동키콩이 납치되었다!

최신 그래픽 기술을 사용하여 게임 업계에 혁명을 불러 일으킨 초화제작이 되돌아왔다!! 그 이름도 「슈퍼 동키콩 컨트리2」!! 타이틀은 동키콩이라고 써 있지만 악당에게 붙잡힌 그는 주역에서 물러나게 되었다. 그래서 이번에는 전 작품에서 짝을 맡았던 디디콩과 그의 여자친구인 딕시콩이 주역으로 결정! 호흡을 맞춘 2인 연합 플레이 '팀업'으로 필살기도 사용할 수 있게 되어 보다 액션성이 강화되었다. 까다로운 스테이지수도 40개 이상으로 볼륨도 듬뿍. 쾌활한 동물들과 무대를 채색한 배경은 눈을 의심할 정도의 충격적인 아름다움. 어느 것을 들어도 만점인 이 게임의 플레이할 수 있는 날을 고대한다.



주 목
이것이 모험 무대다!!

이것이 전반의 전체적인 모습. 바다도 있고 산도 있어 피크닉하기에는 최적이다

더욱 아름다워진 그래픽

최근에는 정말로 '이것이 슈퍼컴보이?'라 생각할 정도로, CG를 이용하여 그래픽을 한층 더 아름답게 한 게임이 증가하고 있다. 하지만 이 훌륭한 그래픽의 원조는 바로 「슈퍼 동키콩」시리즈이다.

캐릭터로 나오는 딕시의 금발을 예로 들어보자. 뛰어다닐 때 움직이는 머리카락의 움직임을 꼭 봐두어야 한다(참고로 딕시의 머리카락은 무기가 된다). 배경에서도 어두침침한 수풀의 느낌을 잘 묘사하였고 빽빽하게 자라는 덩굴과 속까지 들여다 보이는 벌집의 입체감 등이 잘 표현되어 있다. 정말이지 새로운 하드 「닌텐도64」 소프트의 개발에도 힘쓰고 있는 레어사의 기술력을 결집하여 만든 것이다.



뒤에 있는 벌집의 입체감이 보기 좋다

주 목
뉴히로인 등장!!

디디콩····

경쾌한 움직임으로 전 작품에서도 인기를 끌었던 디디콩. 이번부터는 디디콩과 연합한 공격 방법이 가능하게 되었다. 강력한 데다가 보기에도 굉장히 귀엽다.

딕시콩····

디디콩의 여자 친구. 굉장히 아름답고 응석꾸러기 여자 아이. 여자라고 우습게 보다간 비밀병기인 머리꼬랑지로 후려쳐 버린다.

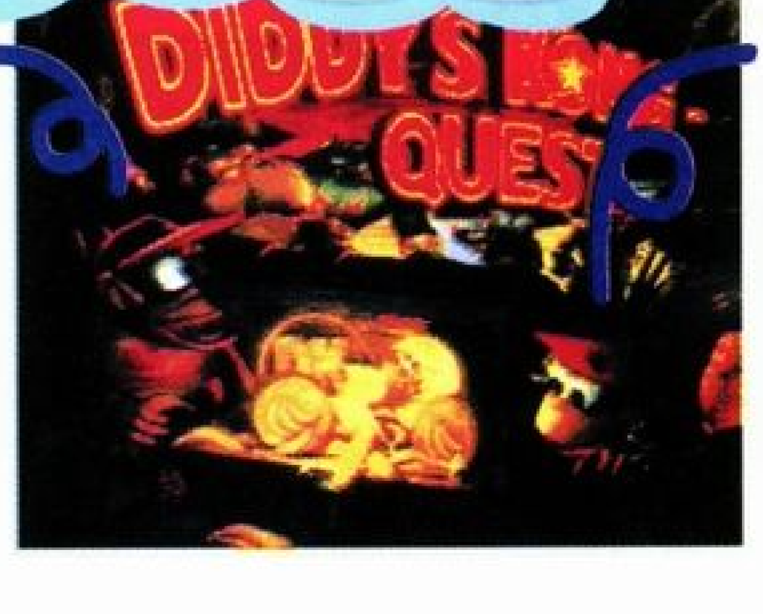


경쾌한 디디



머리 꼬랑지가 무기야!

어! 타이틀이 좀 이상하지 않아?
뭐가 아직 개발중이야 이것은 해외용이야



아무리 위험한 길도 무섭지 않아!

동키콩을 납치해 간 괴물의 정체는 해적 크레믈린. 그들의 본거지는 크레믈린섬으로 거기에는 거대하고 무서운 괴물들이 섬 안에서 판치고 있다. 디디들의 공격 방법이 풍부하다고는 하지만 그 만큼 괴물도 만만치 않다. 하지만 그 이상으로 업한 것이 다양하고 재미있는 이벤트. 보너스 게임은 물론 다분히 박물관이나 학교, 퀴즈 등에 관계한 이벤트가 「2」에는 많이 있는 것같다.

이것이 소문의 크레믈린 섬



흡사 어뮤즈먼트 공원같이 다양하고 풍부한 장치가 가득한 크레믈린 섬. 순간의 방심이 목숨을 잃는다

보기에도 아플 것같은 가시밭 길. 이런 위험한 길밖에 갈 곳이 없다?! 둘은 맨발이니깐 점점 더 아프겠지?

괴이한 숲



나무 표정이 웬지 무섭다. 숲 전체를 적들이 둘러싸고 있는 것같아 기분이 나쁘다

절규 머신



크리믈린 섬의 명물 새로운 어트랙션 해골 썰매이다

프렌드 동물 대집합!!



전 작품에서 신세를 진 동물들이 가담하고 또 의지할 수 있는 새로운 친구들이 디디들을 후원한다. 이 은혜를 언젠가는 갚겠지.

오움과 유람 비행



오움의 스코쿠스는 두 사람을 운반할 수 있을 정도로 기운이 세다. 이대로 동키콩이 있는 곳에 데려다 주면 좋을텐데…



수 많은 적들

전 작품에서 등장한 괴물도 점점 흉악해져 다시 되돌아왔다. 아직 꼬마인 디디와 딕시이지만 괜찮을까?

코모상과 함께



두사람을 태우고 납작해져 버린 쿠모의 스쿠터

최초의 적이다!! 해적 크레믈린



기분탓인지 전 작품보다도 크게 보이는 괴물들. 악당들이 다가온다.

지면 안돼 안돼



게임 오버의 화면도 새로와 졌다. 이런 곳에도 최신 그래픽기술이 발휘되어져 있다

카지키와 바다탐험에



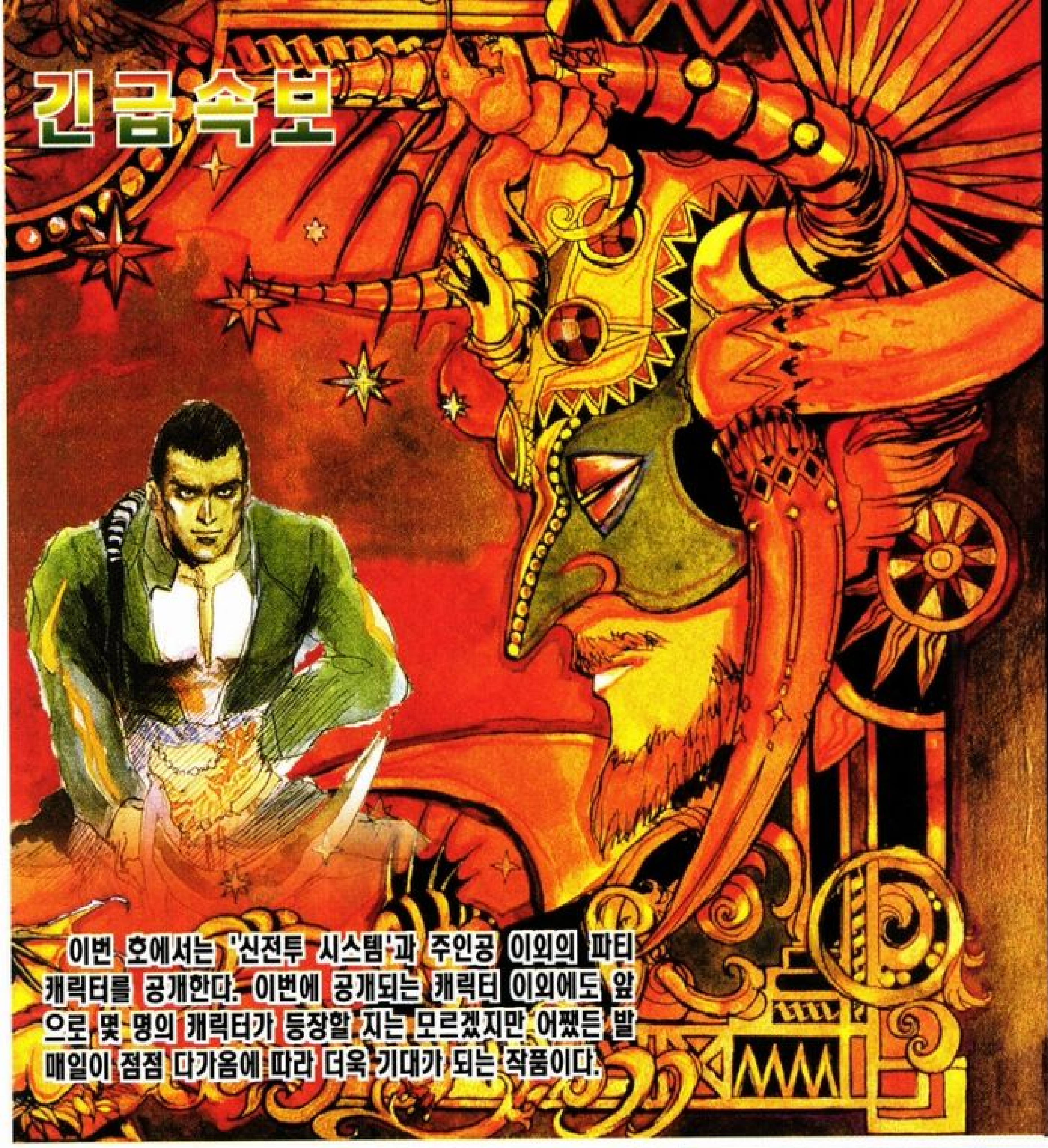
전 작품에서도 좋은 일을 한 카지키의 엔가드. 이번에도 도와줄 것인지



짠!! 중보스 등장



남자다운 몸매가 매력인 중보스 그래바. 곤봉에 맞아 머리가 깨지지 않도록…



긴급속보

파티 캐릭터 대공개

로맨싱 사가 3

이번 호에서는 '신전투 시스템'과 주인공 이외의 파티 캐릭터를 공개한다. 이번에 공개되는 캐릭터 이외에도 앞으로 몇 명의 캐릭터가 등장할 지는 모르겠지만 어쨌든 발매일이 점점 다가옴에 따라 더욱 기대가 되는 작품이다.

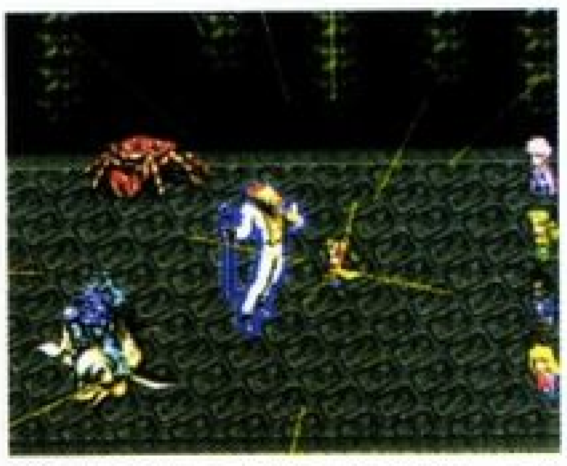
- 제작사 : 스퀘어
- 장 르 : 롤플레잉
- 용 량 : 32M
- 현지 발매일 : 95년 11월 11일
- 현지 발매가 : 11,400엔

지금까지 없었던 신전투 시스템

무기를 사용하여 기법을 습득할 수 있는 것이 지금까지의 전투 방법이었지만 이번에는 '술전차(術戰車)'와 앞서 소개한 '대부대끼리의 전투', 그리고 「로맨싱 사가2」에도 등장했었던 다른 속성을 갖는 무기(검 기법도 사용할 수 있는 대검 등) 등 다양한 전투 시스템이 있다. 또 지난 호까지 소개한 '진형기(陣形技)' 등을 병용하였기 때문에 플레이할 때마다 다른 게임을 플레이하고 있는 기분이 든다. 게다가 무기 기법의 그래픽과 종류 등도 파워 업됐기 때문에 싫증나지 않고 주인공을 바꿔가며 몇 번이고 플레이할 수 있다.



이것은 체술 기법. 프로 레슬링 기법을 많이 포함하고 있다. 강력한 던지기 기법도 많다



공격 기법 그래픽도 전작보다 크게 파워 업. 아름답고 강력한 기법을 보자!

전투 베리에이션 "술전차"란?

세계 정복을 꿈꾸는 츠베이크 공과 연구에 힘쓰고 있는 매드사이엔테이스트가 만들기 시작한 궁극적인 병기가 바로 '술전차'이다. 스토리 중에서는 폭주하는 술전차와 주인공이 타는 프로트타입 술전차가 데드 히트 배틀로 등장한다. 과학이 거의 존재하지 않는 세계에서는 이런 전차라도 궁극적인 병기가 되는 것일까?



매드사이엔테이스트 관. 여기에서 술전차가 만들어지고 있는 것일까?







술전차의 전투 방법 등은 아직 불분명. 엔진 전개로 무엇이 발생하는 것일까? 스피드 업 뿐일까?

각각의 목적을 갖는 파티 캐릭터

8명의 주인공과 함께 각자 목적을 가지고 여행하는 파티 캐릭터. 그 정확한 수는 아직 밝혀지지 않고 있지만 그 일부분의 정보를 입수할 수 있어서 지금 소개한다.

주인공과 마찬가지로 파티 캐릭터는 각자가 특별한 목적을 갖고 행동하게 된다. 이것이 주인공의 여행 목적과 합쳐져 같이 여행하게 되는 것이다.

그 중에는 이 세계에서 아주 유명한 술법 연구가도 있는 것같다. 이 외에도 많은 동료가 있으므로 누구와 같이 여행하는가는 플레이어 마음이다.

뮤즈 클라우디아 클라우디우스 (MUSE CLAUDIA CLAUDIUS)



아버지를 잃고 조용히 사는 병약한 미녀

■가문 : 피드나의 명문족.
■경력 : 선천적인 병약이었지만 피드나의 실력자였던 아버지의 아래에서 풍부한 생활을 해왔다. 그러나 어느날 아버지는 그 자리를 노리는 사람에게 피살된다.
■나이 : 22세
■성격 : 섬세하고 친절하며 차분함.
■인생 : 피드나의 슬램에서 일찍이 아버지의 오른 팔이었던 샤르에게 보호받으면서 장미를 가꾸거나 뜨개질을 하며 조용히 살고 있다.
■목적 : 누구와 싸우는 일 없이 평온하게 산다.



■포인트 : 피드나 여신이라고 불려질 정도로 뮤즈는 착하고 아름답다. 병에 걸렸을 때는 근처의 아이들이 몰려 온다.

떠돌아 다니는 여자 (WANDERING GIRL)



마을에서 가끔 만나는 엉뚱한 여자

■가문 : ?
■경력 : 자기 자신에 대한 것은 말하기 싫어하기 때문에 그녀에 대해서는 일체 알 수 없다. 왠지 가기 싫어하는 마을이 있는 것같다.
■나이 : 14세
■성격 : 버릇없고 통속적인 것에만 열중하지만 쓸쓸함을 잘 타는 여자
■인생 : 현재는 방랑중이어서 본명은 말하지 않는다. 모험을 동경하여 멋진 모험자가 지나가면 억지로 따라 가려고 한다.
■목적 : 멋진 모험가와 함께 대모험을 한다.

■포인트 : 항구마을 뮤루스. 여행에 나선 주인공들이 뮤루스에 들러 말을 걸면 「붙잡았다」라고 하고 동료가 된다.



노라 (NORA)



■포인트: 피드나 슬럼프에 빠져 괴로워하던 끝에 동문 제자인 켄에게 대장간의 뒷일을 맡기고 여행에 나서려고 하는 노라



아버지의 원수를 찾아 떠도는 장인의 딸

■가문 : 대대로 솜씨좋은 대장장이.
■경력 : 장인의 상징인 창을 누군가에게 도둑맞아 함께 찾으러 나섰던 아버지가 살해되고 만다. 그 이후 대장간은 쇠퇴해지고 자기 자신도 슬럼프에 빠져 괴로워한다.
■나이 : 23세
■성격 : 성실하고 정직, 남성적인 기질, 장인 기질
■인생 : 슬럼프에 빠져 자신을 만족시키는 작품을 만들지 못해 괴로워하고 있다. 아버지의 원수인 창을 훔친 범인을 찾고 있지만 실마리는 풀기 어려운 상황.
■목적 : 아버지의 원수를 죽이고 창을 되

괴걸 로빈 (ROBIN)



마을을 떠들썩하게 만드는 가면의 남자. 맹렬한 기세와 민첩한 행동의 정의의 용사

■가문 : ?
■경력 : ?
■나이 : ?
■성격 : ?
■인생 : 마을을 지배하며 제멋대로 권력을 휘두르는 대상인과 관리들을 응징하고 훌쩍 사라져 버리는 가면의 남자. 그 정체는 수수께끼에 싸여 있다.
■목적 : 악당들을 혼내주기 위해



■포인트 : 조용한 해안지방 마을에서 특히 젊은 여자들의 절대적인 인기를 끄는 괴걸 로빈. 곤경에 처한 사람을 도와주고 감사의 말도 받지 않고 사라져 버린다.

워드 (WOD)



전력을 다해 싸우는 것을 좋아하는 흉폭한 전사

■가문 : 성왕 12장군의 한사람인 페르디난도의 자손
■경력 : 성왕가와 관계가 있는 곳인 란스에 그리 멀지 않은 작은 북쪽 마을에서 태어났다. 소년 시절부터 오로지 힘으로 상대를 쓰러뜨리며 살아온 전사
■나이 : 37세
■성격 : 호방하고 호전적
■인생 : 북부 산악지대에서 사냥을 하며 생활하고 있다. 사냥터에 출몰하는 악마를 일소할 수 있는 동료를 모으고 있다. 먼 친척인 미카엘과 친교는 없다.
목적 : 하루하루를 충실하게 산다



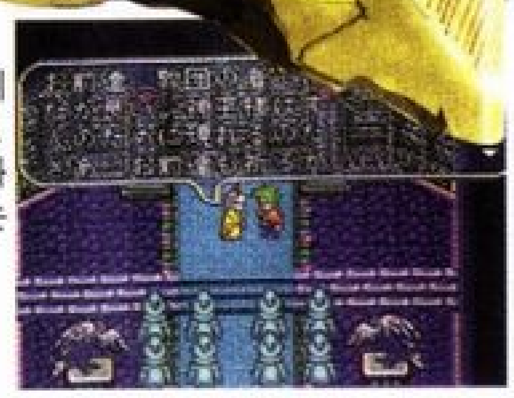
■포인트 : 북부지방 몬스터가 날뛰는 지방에서 사냥은 어렵다. 지역 주민과 자기 자신의 생활을 위해서 워드는 싸우러 나간다.

티베리우스 (TIBERIUS)



절대적인 권력을 갖는 대종교의 우두머리

■가문 : 신왕교단의 지도자
■경력 : 이번의 사식으로 마왕을 초월하고 신왕을 초월한 신왕이 탄생한다고 확신하여 신왕교단을 만든다. 7년전에는 교단에 대립하는 왕조를 멸망시켰다.
■나이 : 47세
■성격 : 청렴, 꾸밈없고 엄격하다.
■인생 : 현재 신왕에 의한 통치의 중심 및 상징으로서 신왕의 탑을 건설중. 진리를 찾고 수행하는 사람이므로 생활은 꾸밈없고 검소하다. 또 교단의 적은 용서하지 않는다.
■목적 : 신왕을 맞아 들일 수 있는 세계를 만드는 것



■포인트 : 신왕교단 신왕의 존재를 오로지 믿어 온 티베리우스. 교단의 적에게는 용서하지 않지만 신왕을 믿는 사람에게는 관대하다.

파이리에스 (FAIRIES)



요정족, 귀엽지만 화가 나면 무서운 장난꾸러기 천사들

■가문 : ?
■경력 : 신이 자연과 대화시키기 위해 이 세상에 만들어 냈다. 신들과 자연을 중개한다. 신의 사자로 그 능력은 인간을 훨씬 능가한다.
■나이 : 400년정도(수명)
■성격 : 순진하지만 화가 나면 무섭다.
■인생 : 바다 정글의 나무 위에 마을을 짓고 생활하고 있다. 모든 생물의 말을 이해하는 그들은 친구도 많고 필연적으로 정보도 풍부하다.
■목적 : 특별한 것은 없다



■포인트 : 따뜻한 해안지방 천진난만하지만 장난을 좋아하는 요정들은 자주 사람을 혼란시키는 거짓말을 한다. 주의 깊게 대하지 않으면 낭패를 겪게 된다.

성황기를 읊는 사람 (BYRD OF "HISTORIA REGI SANCTI")



발길 닿는 대로 세계를 여행하는 시대의 이야기꾼

■가문 : ?
■경력 : ?
■나이 : ?
■성격 : 비교적 비위를 잘 맞춘다.
■인생 : 온 세상을 구석구석 여행하며 시를 노래하고 성황기를 이야기한다. 삼라만상에 흥미를 갖는다. 최근 흥미있는 대상은 젊은 모험가들의 동향이다.
■목적 : 가장 아름다운 가락을 찾는 것



■포인트: 왕의 마을인 파브. 좋은 만남은 좋은 시를 낳는다. 때문에 그는 모험자를 따라 떠나려고 한다. 동료가 되면 그렇게 간단하게 헤어지려고 하지 않는다.

운디네 (UNDINE)



마을의 절반을 지배하는 물의 술사

■가문 : ?
■경력 : 4세때 처음으로 술법을 배운다. 그 이후 현무의 술법을 차례로 터득하여 일인자가 된다. 그 뒤 자신이 마법을 개발하게 된다.
■나이 : 34세
■성격 : 온화함과 엄격함을 겸비한다.
■인생 : 모우제스 마을의 북쪽의 절반을 지배하고 있다. 원래는 온화한 성격이였지만 마법에 대한 생각 차이로 남쪽의 마법사와 대립한다. 물의 마법과 연계술이 특기.
■목적 : 궁극적인 마법의 완성



■포인트 : 조용한 해안지방 마법사끼리 서로 으르렁거리는 관계에 휩싸여 버리는 주인공. 거기에 어떻게 대응해 갈 것인가에 따라 운명은 변해 간다.



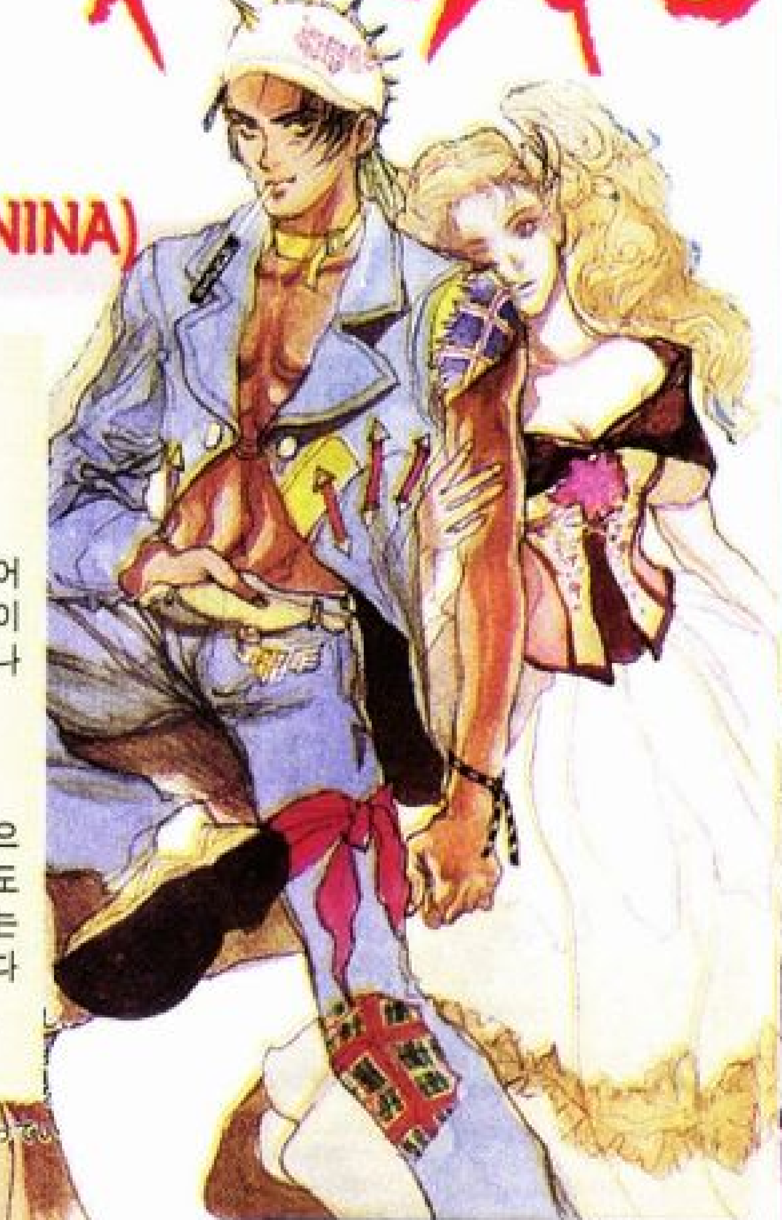
풀브라이트 23세 (FULBRITE ⅩⅩⅢ)

예전에 신왕을 섬겼던 전통있는 대상가의 주인

- ■가문 : 300년 이상 계속되어 온 상인의 집안. 대대로 집정관을 맡는다.
- ■경력 : 한 나라의 왕가에 필적 내지 그 이상의 유복한 환경에서 태어났다. 아버지로부터 선조가 성왕을 자금면에서 지원했다는 사실을 듣고 경제의 힘을 확인한다.
- ■나이 : 23세
- ■성격 : 온화하지만 야심이 있다
- ■인생 : 상회의 전통은 있지만 보수적인 운영에 위기감을 느끼고 있다. 풀브라이트를 상속했다고 하지만 실제 주인은 아버지이기 때문에 발언권도 약하다.
- ■목적 : 세계 경제의 안정과 풀브라이트가에 의한 장악



■포인트: 조용한 해안지방 젊은 풀브라이트가의 주인은 온 세상에서 좋은 인재를 모으려고 한다. 토마스도 여기에서 권유받는다.



폴(PAUL), 니나(NINA)

모험을 동경하는 소년과 그 소년을 기다리는 소녀

- ■가문 : 두사람 모두 평민
- ■경력 : 두사람은 언제나 함께 뛰어놀던 사이좋은 연인이었지만 폴이 모험가를 동경하여 마을을 떠나버리고 니나는 혼자 남겨졌다.
- ■나이 : 20세, 19세
- ■성격 : 명랑하지만 단순
- ■인생 : 폴은 이제는 도적의 일원으로 변하여 마을에 돌아 오려 해도 돌아 올 수 없는 상태이다. 니나는 행방을 알 수 없는 폴을 단지 기다리면서 하루하루를 보내고 있다.
- ■목적 : 두사람의 행복을 위해



■포인트 : 북부지방 어느 동굴에서 도둑으로 전락한 폴을 만난다. 그는 연인 니나를 한번 더 만날 수 있는 것일까?



샤르 (SHARR)

강철의 의지를 갖는다. 본래 근위 군단의 정예 병사

- ■가문 : 하급 귀족
- ■경력 : 원래 피나드 실력자의 부하. 검, 술법 모두 초일류로 권력 교체의 혼란중에 오른팔 근육이 절단된다.
- ■나이 : 30세
- ■성격 : 자신에 차 있고 의지가 강하다.
- ■인생 : 유즈를 보호하며 피드나의 슬램에서 생활하고 있다. 원래 근위대 대원들에게는 지금까지도 사랑을 받고 있으며 시민들의 인기도 높다.

목적 : 유즈를 보호한다.

■포인트 : 피드나 유즈를 보호하는 것이 자신의 사명이라고 굳게 믿고 있다. 낯선 사람은 방에 들어갈 수 없다.



엘리펀트 (ELEPHANTS)

코끼리족·숲속 깊은 곳에 조용히 사는 이상한 녀석들

- ■가문 : ?
- ■경력 : 예전에는 사람의 모습을 하고 있었던 것같다. 마을 사람들 모두가 마왕의 주술에 의해 코끼리 모습으로 되었다고 전해진다.
- ■나이 : 불명
- ■성격 : 착하고 온화하다
- ■인생 : 사람 눈에 띄이지 않는 어느 숲속에 마을을 만들고 독자의 신을 제사지내며 조용하게 살고 있다. 채집 경제를 기초로 식물만 먹고 있다.
- ■목적 : 언젠가 사람 모습으로 되돌아갈 수 있도록...



■포인트: ?
주문으로 이상한 형태로 변한 그들은 외외로 친철하고 쾌활하다. 방문한 여행자에게도 친철하고 현재의 생활을 즐기고 있는 것같다.



허만 (HERMAN)

악마 귀족의 무서움을 누구보다도 잘 아는 해적

- ■가문 : ?
- ■경력 : 일찍이 바다에서 도둑질을 해온 해적. 서태양에 나갔을 때 거대한 몬스터를 만나 배를 침몰당하고 한쪽 다리를 잃게 된다.
- ■나이 : 39세 (노인같이 보인다)
- ■성격 : 어딘가 달관한 듯하게 보인다.
- ■인생: 수년전부터 그레이트 아치에서 살고 있다. 한쪽 다리는 의족. 공포와 고난때문인지 머리는 새하얗고 모습은 노인같다.
- ■목적 : 자신의 다리를 빼앗은 괴물을 죽이는 것

■포인트: 해안지방
해적 부락크의 숨겨놓은 보석의 장소를 아는 겉모습은 노인같은 외눈에 외발의 남자가 허만이다. 어째서 그가 보물



환상의 대지
드래곤 퀘스트 VI

- 기 종 : 슈퍼컴보이
- 제작사 : 에닉스
- 장 르 : 롤플레잉
- 용 량 : 32M
- 발매일 : 95년 12월 9일
- 가 격 : 11,400엔

이번달의 주요 안건은 슬라임 격투장이다. 친구가 된 슬라임계 몬스터를 시합에 참가시킬 수 있다는 것이다. 자신이 키운 자랑스러운 슬라임을 시합에 참가시킬 수 있다고 하는 것은 정말 꿈같은 일이다.

메달왕의 성

많이 찾아내어 보물과 교환!!

전작인 「V」에서는 메달을 몇 개 모았는가와 어떤 아이템을 얻을 수 있는가 하는 것이 표로 표시되었고 거기에서 선택하였다. 「V」에서는 가지고 있는 메달 만큼 아이템을 받을 수 있는 독특한 시스템으로 바뀌었다.



성이 이렇게 멋지게

「V」에서는 1층 건물이었지만 「VI」에서는 상당히 멋진 2층 건물로 레벨 UP!



옥좌도 상당히 멋지네!

이 왕에게 말을 걸면 지금 가지고 있는 메달 수에 상응하는 아이템을 건네 준다

앗! 이런 곳이

「V」에서는 지금까지 조사해도 열리지 않던 장롱 문이 열리게 되어 있다. 그 안에는 가끔 도움이 되는 아이템이 들어 있는 일도 있다



앗! 장롱 발견. 빨리 보자 어디어디?

장롱을 조사하면 문을 열 수 있다. 「V」에는 없던 일이다.

카지노는 「드래곤 퀘스트」의 유희장

여기에서는 「VI」의 놀이 부분인 카지노와 슬라임 격투장을 소개한다. 카지노에는 「VI」에 등장했던 포커가 파워 업하여 부활하였다. 그래서 이번에는 몬스터 격투장이 슬라임 격투장으로 되었다.



포커가 2종류라고 해도 전혀 다른 게임은 아니다. 더블 업 방법이 다르다

포커

전작품 「V」에는 없었던 포커가 「VI」에서 부활하였다. 게다가 나중에 더블 업(획득 코인을 2배로 할 수 있는 찬스 게임)방법이 2가지로 되어 2종류의 포커를 즐길 수 있게 되었다. 어디에서 즐길지 망설여지네



하이로 포커

뒤집혀져 있는 카드 숫자가 뒤집어 놓은 카드 숫자보다도 높은 지 낮은 지를 맞추는 게임. 선택은 두번이므로 가볍게 즐길 수 있겠지?

노멀 포커



「Ⅲ」에 있었던 것과 같은 게임. 뒤집어 놓은 카드보다 높은 숫자의 카드를 뒤집혀져 있는 4장의 카드에서 선택하는 것. 만약 선택한 카드의 숫자가 같으면 다시 한번 한다.

슬롯머신

「Ⅴ」에서는 드럼 수가 5개였지만 「Ⅵ」에서는 3개로 줄어들었다. 그러나 그 대신 리치가 걸린 후에 가끔 할아버지 할머니가 등장하여 드럼에 그려진 그림을 전부 리치로 바꿔 주는 경우가 있다. 예외일 때도 있지만.



조정키를 누른 채 코인을 넣을 수 있다



이크! 리치가 걸렸다. 그러자 귀여운 바니가 등장한다



할아버지 할머니가 나오면 맞출 확률이 꽤 높아진다. 뭐 가끔 어긋나는 일도 있지만…

슬라임 격투장

전작에서는 카지노에 슬라임 레이스라고 하는 게임이 있었다. 하지만 「Ⅵ」에서는 자신과 한패인 슬라임계 몬스터를 참가시킬 수 있다. 몇개의 랭크가 있어 높은 랭크에서 우승할수록 보다 멋진 상품을 받을 수 있다.

1랭크 당 시합수는 3회. 한번이라도 패하면 그 자리에서 시합이 끝나고 만다. 게다가 시합과 시합 사이에는 회복할 수 없으므로 상당히 엄격하다



연속해서 3회 이기는 것은 굉장히 어렵다.

발견! 소문의 격투장

시합에 참가할 수 있는 것은 슬라임계 몬스터 한마리뿐! 인간은 참가할 수 없으므로 주의



시합에 출전할 수 있는 것은 슬라임계 몬스터 한마리뿐. 인간은 출전할 수 없다. 자랑스러운 슬라임을 데리고 가도록 하자

자랑스런 슬라임이 격투장에 드디어 등장
몬스터는 만만치 않다. 특기를 완전히 기억해 두도록.



시합은 전부 3개. 세번의 시합 모두 이기지 않으면 물론 우승할 수 없다. 시합이 지연되면 도중에 슬라임이 지쳐버려 시합이 끝나는 경우가 있다



떠돌이 시렌

- 기 종 : 슈퍼컴보이
- 제작사 : 춘소프트
- 용 량 : 미정
- 발매일 : 95년 12월 1일
- 가 격 : 미정

이상한 던전을 모험하는 시렌에게 동료가 생겼다는 이야기는 사실이었다! 이번 호에서는 그 이외에 새로운 함정과 새로운 시스템을 소개한다.

시렌의 모험은 이제 혼자가 아니다

이번에도 시렌의 모험이 전작 「톨네코」와 마찬가지로 혼자서 하는 모험이라고 생각하고 있겠지만 천만의 말씀! NPC(논 플레이어 캐릭터)가 같이 모험할 것이다.

제멋대로 행동하지만 시렌의 모험에 영향을 주는 NPC. 이번 달에는 이런 NPC들의 실태를 소개한다.

코퍼 - 말하는 족제비

여행의 주도권을 흔드는(?) 시렌의 짝궁

지금은 아주 귀하지만 인간의 말을 하는 족제비. 한 눈에 시렌이 자기를 테이블 마운틴으로 데리고 가줄 것이라고 간파하고 그 이후 행동을 같이 하고 있다. 여행 중에는 시렌이 가지고 있는 주머니 속에서 자고 있지만 마을로 들어서면 일어나 시렌과 같이 행동한다. 여행의 진로에 관해서는 아주 완고하다.





코퍼는 마을에서 항상 시렌과 같이 행동한다



오프닝에서의 코퍼. 욕은 하지만 시렌이 의지할 수 있는 동료이다

용

모래나 재를 던져 눈을 못뜨게 한다

여행하는 떠돌이에게 쓸데없이 참견한다. 어떤 가도에서 교태를 부리며 접근해 오는 것이 '용'이다. 말한 대로 눈을 감으면… 이름 그대로 눈을 멀게하는 기법은 강렬하다 잠시 어둠 속에 갇히는 것이다. 게임 중에 몇 차례 우연히 만난 뒤에 시렌의 동료가 될 수 있다. 동료가 될지 안될 지는 유저가 결정한다.





교태를 부리며 떠돌이들을 유혹하지만…



큰 잘못을 저질러 위기에 빠진 용. 도와줄 것인가 말 것인가



저 녀석이 정말로 시렌의 아우일까? 왠지 미덥지 못한 감이 들지만…



동료가 되어 모험에 따라가지만 쉽게 배고파하는 결점이 있다

페케지 - 시렌의 아우

말 뿐이어서 끝까지 믿을 수는 없어

죽림 마을에서 일하는 느긋하면서 멍청한 젊은이. '짚신 머리'라고 불리우며 항상 실수를 저질러 야단 맞는다.

시렌의 동생이라고 말하며 혼자서 모험을 한 후에 다시 마을로 돌아와 의논을 청하지만…

동료가 되면 같이 싸워주지만 체격 때문에 쉽게 배고파하는 것이 결점이다.





눈 깜짝할 사이에 적을 넘어뜨릴 만큼 억센 팔. 의지가 될 듯

지압하는 팔이 왠지 수상하다. 일이 잘 되어 가면 회복도 잘 되지만 실패하면 보는 그대로 HP(히트 포인트)가 감소해 버린다. 다시 한번 하려면 돈을 또 지불해야 한다

맹인 케치 - 수상한 지압사

시세보다 높은 가격을 받는 초라한 지압사

시세보다 훨씬 높은 요금을 받는 지압사. 성공하면 효과 만점이지만 실패하는 경우도 다반사이다. 지독한 일을 당한 손님은 돌팔이 지압사라고 말하지만… 그러나 4명의 적을 한 순간에 쓰러뜨릴 만큼 팔 힘은 확실하다. 동료가 되면 전투도 유리하고 회복도 시켜준다.



그 외에 등장하는 캐릭터

시렌이 가는 곳마다 다양한 NPC들이 등장한다.

앞에 소개한 4명 이외에도 시렌의 세계에는 다양한 캐릭터가 등장한다. 게임중에 이곳저곳에 등장하는 이 인물들을 우연히 만난다면 꼭 말을 걸어보자. 좋은 일이 꼭 생길 것이다.



다양한 곳에서 여러 캐릭터가 등장. 플레이할 때마다 나오는 장소가 다른 캐릭터도 있다

요리사 - 나오키



⊙ 마무르 고기를 찾는 요리사. 이야기를 걸면 부후의 지팡이를 받을 수 있으므로 그것을 던져 마무르를 고기로 만들어 건네주면 자양 강장에 적격인 마무르의 꼬리 구이를 준다

인간국보 - 가이바라



⊙ 항아리를 만드는 천하 제일의 인간 국보. 마음에 들지 않는 항아리는 깨뜨려 버릴 정도로 완고한 사람이다. 시렌이 갖고 있던 항아리도 무심코 봐서는 깨뜨려 버릴 테지만…

눈이 보이지 않는 여자 아이



⊙ 여행 도중에 몬스터에게 잡혀 눈이 보이지 않게 된 여자 아이가 등장. 눈이 안보일 때에는 목약초(目藥草)가 제일 좋은데 이것을 던지면 보답의 키스로 힘이 1포인트 올라간다

이상한 던전의 강력한 함정 공개



이외에도 밟으면 쇼크를 받아 피가 얼어 붙는 함정이 등장한다

끝없이 긴 여정과 강한 몬스터와 함께 모험을 곤경에 빠뜨리는 함정. 전작에서도 밟는 순간에 떨어지는 구멍이나 최면 가스 등이 발생하는 함정들로 고역을 치렀다. 이번 모험에서는 더욱 강력한 함정이 처음으로 등장해 시렌이 걸려들기를 기다리고 있다.

새로운 아이템 | 함정가의 팔찌

파워 업한 함정에 도움이 되는 아이템이 생겼다. 이 팔찌에는 전작에 등장한 함정을 없애는 반지와 같은 효과가 있는 것 외에, 몬스터를 함정에 걸려들게 하는 새로운 힘도 지니고 있다.



이것을 장비하면 장치되어 있는 함정이 보이도록 되어 있어 그 위에 올라가도 작동되지 않는다



몬스터를 함정으로 빠뜨리자

새로운 아이템 | 부후의 식칼

이 무기를 장비하여 몬스터와 싸우면 전투 종료후에 쓰러진 몬스터 고기를 어느 정도 도려낼 수 있다. 손에 넣은 고기를 먹으면 그 몬스터가 갖고 있는 특수 능력을 몸에 지닐 수 있다.



⊙ 일정한 시간 내에 몬스터로 변하는 것은 자유 자재. 커멘드에서 '돌아간다'를 선택하면 언제든지 인간으로 돌아올 수 있다



⊙ 이것이 잘라낸 고기. 맛있을 뿐만 아니라 도움이 된다. 고기를 먹고 있는 시렌의 표정이 행복해 보인다

이런 함정이 가미되었다

함정이 발생하는 함정



같은 플로어에 함정이 많이 생긴다. 빨리 다른 플로어로 도망가도록

몬스터 소환 함정



이 함정은 몬스터가 우글우글 나타나 주위를 둘러싸고 만다



수염 아저씨가 날뛰면 푸른 고슴도치는 분해서 뒹군다

비디오 게임의 스타라고 하면 패밀리와 슈퍼컴보이의 스타인 '마리오'와 슈퍼 알라딘보이의 스타 '소닉'을 들 수 있다. 여기서는 그들의 탄생 배경과 그들이 가진 개성, 또 라이벌적인 요소 등을 알아보고 앞으로 등장할 차세대기의 스타 캐릭터를 맞이할 준비를 하자.

게임에 있어서 스타 캐릭터의 의미는?

그들 두명의 등장은 우연이지만 그 배경에는 필연이 숨겨져 있다. 헐리우드나 빌보드에 스타가 필요한 것처럼 게임이 「문화」로서 정착되기 위해서는 그 문화를 대변하는 상징이 필요한 것이다. 마리오와 소닉의 등장은 거의 우연에서 생겨났다고 해도 좋다. 단지 두사람은 스타가 된 후 결과적으로 생겨난 많은 공통점은 정반대로 결정적인 차이를 갖고 있다. 그것은 바로 8비트 시대와 16비트 시대의 차이라고 해도 좋을 것이다.

그리고 게임계의 스타는 그 무대(하드)의 특성을 상징하기 때문에 그 스타일의 변화를 그들의 역사를 통해 알 수 있다.



8비트 스타의 탄생과 그 과정

대중의 스타 「마리오」의 탄생과 성장은 8비트기 시대의 필요성이 낳았다.

그의 첫 등장은 81년 7월로 패미콤이 발매되기 2년 전의 이야기이고 아케이드 주류의 게임 세계는 비주얼보다는 게임성에 중점을 두고 있을 때였다. 물론 8비트기에서는 비주얼에 중점을 둘 수는 없었고 누구나 도트(디지탈 점)의 움직임에 놀라고 있었던 시대였다. 그래서 마리오의 수염도 모자도 누군가가 원하거나 좋아한 것은 아니다. 오히려 당시 완성됐던 작품 중 「동키콩」을 처음 본 미국 닌텐도의 한 관계자는 "이런 주인공이라면 누구도 플레이하지 않을 것이다" 라고 했다는 일화까지 있었다.

「인베이더」나 「팩맨」이 주류였던 TV 게임의 새로운 스타를 어째서 수염 아저씨로 선택했는가? 그 수수께끼를 닌텐도의 미야모토 시게루씨는 "애슬레틱류의 게임을 만들고 싶었다. 우주인이 나와 싸우는 등의 판에 박은 것은 아니다. 비오는 날 집에서 애슬레틱을 하는 감각을 느낄수 있는 듯한 게임을 만든 것이다."

그렇다. 소프트 게임성이 마리오를 희망한 것이다. 8비트기의 표현폭이 그에게 모자와 수염(정해진 도트 안에서 표정을 나타내기 위해)과 페인터 팬츠(동일한 움직임을 표현하는 수단으로서)를 준비하였다. 그래서 완성된 용모가 이태리계 이민 아메리카인 마리오(이름은 당시의 미국 닌텐도 직원의 이름으로부터)라고 하는 설정을 낳았고 그의 옷차림이 그에게 배관공이라고 하는 직업을 주었다. 그래서 형제인 「루이지」의 등장도 계획이 아니고 게임 상의 필연이였다.

그들을 주역으로 한 소프트 「마리오 브라더스」는 두사람이 동시에 플레이를 가능하게 하는 소프트로서 제작됐다. 동일한 스타일의 캐릭터로 단지 색상만 다른 두명의 플레이어가 등장한다. 마리오의 유사 인물로서 루이지가 출현한 것이다. 이렇게 생각하면 초기의 마리오의 역사(설정)는 소프트의 게임성을 가진 결과의 산물이라고 말할 수 있다.



「슈퍼마리오 콜렉션」. 패미콤에서 발매된 4개 타이틀을 슈퍼컴보이에서 하나로 모은 종합편. 여기서 주목해야할 것은 마리오 월드의 캐릭터들이 타이틀 화면에 집합하고 있다는 점이다. 닌텐도가 마리오들의 패밀리적인 캐릭터의 이미지를 중요시 하고 있다는 것을 엿볼 수 있다



마리오와 그의 패밀리 — 마리오는 그 수염과 이태리계 이민 이라는 설정으로 처음부터 미국에서 널리 인기를 모을 수 있었다.

16비트 라이벌의 등장

「어떻게 하면 '마리오'를 이길 수 있을 것인가?」

89년말 세가의 콘슈머 연구실에서 시작한 새로운 16비트 머신 「메가 드라이브」 전용 뉴소프트 제작 회의에서는 이 주제를 놓고 고심하고 있었다.

그래서 그들이 91년에 발매한 소프트에 등장한 푸른 고슴도치 캐릭터는 4년 후에 미국에서 연속으로 인기 애니메이션이 되었고 영국에서는 잡지의 표지가 되어 일본을 대표하는 세계적인 캐릭터가 된다. 그 이름은 「소닉」.



소닉과 그 패밀리-- 소닉의 당초 스타일은 사이버적인 이미지로 영국을 중심으로 유럽에서 폭발적인 인기를 얻었다. 현재는 테크노적인 이미지로 미국에서 상당한 인기를 모으고 있다.

그는 완전히 타도 마리오를 위해서 태어난 16비트 시대의 캐릭터이다. 그 표정의 풍부함과 스피드를 더해 세가의 얼굴이 되기 위해 '컴퍼니 칼라'인 파랑색으로 채색된 몸통 등 모든 면에서 마리오 보다 나아지려는 노력이 엿보였다. 그래서 16비트 머신의 특성(비주얼 성, 처리 스피드 등)을 충분히 살리기 위한 칼라로서 등장한 그는 처음부터 스타가 되기 위해서 생겨난 것이다. 그것이 마리오와의 결정적인 차이이다.

「추정 연령 15세. 제멋대로인 모험가로 프로펠라 쌍엽기 토네이드를 타고 여행을 한다. 좋아하는 것은 볼껌…」

소닉의 프로필에는 소프트가 갖는 게임성과는 관계없는 것이 많다(나중에 프로펠러기가 등장하지만 「소닉1」에서는 아니다).

거기에서도 세가가 소닉에 의해 소프트의 배후에 이야기성을 추구하는 게임 시대의 스타로서의 이미지를 만들려고 하는 것을 알 수 있다. 그래서 「마리오」도 90년대에 들어서 소닉과 같이 그 설정 캐릭터성을 높혀 간다. 「슈퍼 마리오」 등은 그 중에서 가장 으뜸가는 예로 지금까지 각광을 받은 적이 없었던 캐릭터(키노피오와 노코노코)조차도 플레이어가 마이칼라로서 선택하게 된다. 게다가 닌텐도는 3이후 팩키지 등의 일러스트에는 사내에서 전문가에게 의뢰하여(그때까지 결정된 일러스트레이터는 없었다) 지금까지의 이미지를 일소하는 귀여운 얼굴의 설정집을 만드는 전략으로 이미지를 고착시켰다.

앞으로 등장할 차세대기 시대의 스타는?

그들이 추구하고 있는 것은 물론 디즈니적인 세계일 것이다. 그 캐릭터 성으로부터도 세계관으로부터도 '한나바베라적인 요소'를 발견하는 것은 쉽다. 그러나 그것은 영어권에서의 전략이라고 하기 보다 현재 게임 제작의 형태가 애니메이션의 세계와 유사한 것에 그 원인이 있다고 하는 것이 자연스러울 것이다.

그래서 폴리곤이나 텍스처 매핑이라고 하는 보다 실사적(영화적)인 비주얼이 주류가 되면 예상되는 차세대 시대에서는 지금까지와 같은 애니메이션적인 스타로부터 보다 영화적인 스타의 필요성을 추구할 수 있는 것일까?

그래도 디즈니가 꾸준히 인기 캐릭터를 만들어 내는 것과 같이 차세대 게임이 발매되기 시작한 요즈음 게임의 세계에서도 앞으로 마리오나 소닉과 같은 인기 캐릭터를 만들어 낼 수 있을 것인가?





「소닉2」「소닉3」— 「2」에는 최초의 패밀리 캐릭터인 '테일스'가 소닉과 동일한 크기로 등장하고 있다. 「3」은 94년 5월에 일본에서 발매된 최신작이다. 「3」의 타이틀을 잘 보면 소닉과 배경의 링이 3D표현으로 CG화 되어 있는 것을 알 수 있다. 정말로 소닉은 32비트 머신 상에서 3D가 되어 등장하는 것일까?





8명중 나머지 4명을 새롭게 공개!!

화이팅 바이퍼즈(FIGHTING VIPERS)

■기종 : 아케이드 ■제작사 : 세가 ■발매일 : 미정

챔프는 지난 호에서 「화이팅 바이퍼즈」에 등장하는 모두 8명의 캐릭터 중에서 4명을 소개한 바 있다. 이번 호에서는 나머지 4명의 캐릭터를 소개한다.*

개성적인 캐릭터 4명을 추가 공개

락셀

발기술을 특기로 하는 배틀 라커. 겉으로 보기에는 터프해 보인다. 부친은 시의회 의원이지만 현재는 아버지와 사이가 좋지 않다. 그 때문에 고등학교를 중퇴하고 가출했다. 여성팬이 많고 나르시스트인 그는 이름을 날리기 위해서 싸우고 있다.



배틀 라커. 남성 18세. 특기는 발기술 계통. 카드 불능의 테스 스핑킥(상단)부터 콤보나 그 장소에서 나올 수 있는 슬라이딩킥(하단)을 적절하게 사용하자

토키오

카부키 배우의 엄격한 가정에서 성장했지만 14세에 자기 고장의 팀 '블랙선더'에 들어간다. 한때는 리더까지 맡았지만 멤버의 죽음에 책임을 느끼고 팀을 떠난다. 독불 장군이 된 그는 무언가 열정적인 것을 구하는 바이퍼가 된다.

정의의 바이퍼. 남성 16세. 특기는 돌려 차기 콤보. KG부터 콤보는 상,중,하단으로 선택 가능. 연속 하단 발기술과 적절하게 섞어 구사하기를



산만

아무도 그의 정체를 모르고 본인도 자신에 대해서는 아무것도 말하지 않는다. 모든 것이 수수께끼인 사나이. 알고 있는 것은 개조한 대형 스쿠터를 타고 있다는 것과 숫자 '3'을 각별히 사랑하고 있다는 것 뿐. 싸우는 것만이 유일한 그의 자기 표현인 것이다.



매트 라이터. 남성 ?세. 특기는 바디 어택. 바디 어택이나 히프 어택 등 곡예가 많은 산만. 대쉬부터 히프 어택은 강력. 또 다운 중의 상대를 던지는 기술은 그만이 쓸 수 있다. 울프의 자이안트 스윙도 사용할 수 있다.

하니

어패럴 디자이너를 꿈꾸는 내성적인 소녀이지만 자기가 만든 옷인 '러버 드레스'를 입으면 성격이 일변하여 과격한 미소녀 바이퍼로 변신하는 코스 플레이걸. 싸우는 이유는 자기가 만든 옷을 알리기 위해서이고 '너츠클랙'의 명물 아가씨로서 인기가 높다.

코스 플레이걸. 여성 16세. 특기는 캣업. 간단한 동작(연타계)으로 발기술 콤보가 정해진다. 또 공중 던지기를 지니고 있어 어퍼에서 떠서 공중 던지기를 할 수 있다.



이것이 남은 4명

마지막의 하니는 기존의 캐릭터로서 좋은 느낌의 등장 인물이다. 결국 코스 플레이걸이 게임에까지 등장한 것이다.

이번 호에서는 캐릭터 이외의 요소가 아직 불명하기에 상세한 시스템은 다음 호에서 보내드립니다.



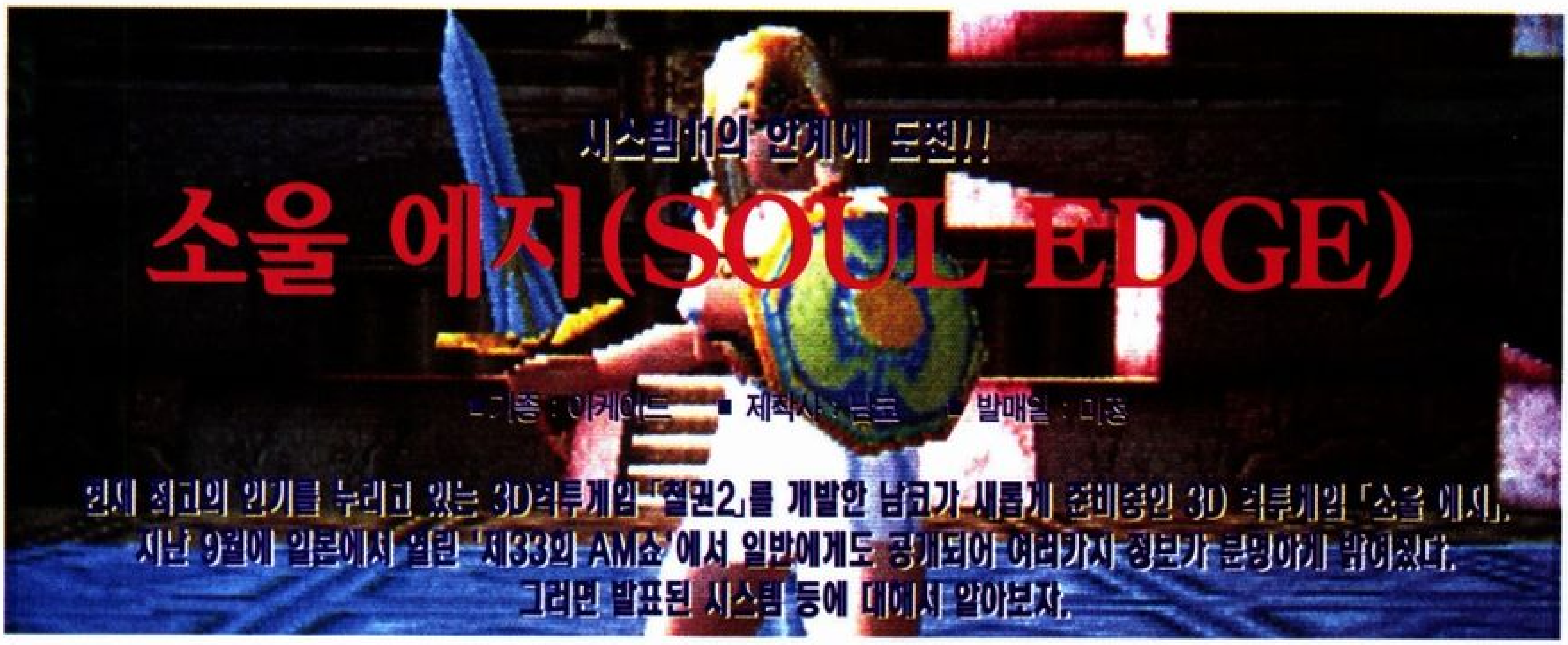
버철 화이터같이 '공중띄우기'적인 요소를 갖는 '날려 버리기'



전반적으로 날려 버리기는 기술을 쓸 때 약간의 시간을 필요로 한다



힛트하면 이렇게 휙 날아간다. 이 경우는 철망에 충돌하여 큰 상처를 입는다



시스템11의 한계에 도전!!

소울 에지(SOUL EDGE)

■기종 : 아케이드 ■ 제작사 : 남코 ■ 발매일 : 미정

현재 최고의 인기를 누리고 있는 3D격투게임「철권2」를 개발한 남코가 새롭게 준비중인 3D 격투게임「소울 에지」. 지난 9월에 일본에서 열린 「제33회 AM쇼」에서 일반에게도 공개되어 여러가지 정보가 분명하게 밝혀졌다. 그러면 발표된 시스템 등에 대해서 알아보자.

그래픽이 뛰어나다!

우선 맨 먼저 눈에 띄는 것은 그래픽 임팩트의 강렬함일 것이다. 「소울에지」에서는 철권시리즈와 동일한 '시스템11'을 사용하고 있지만 그 퀄리티의 높은 수준은 새로운 시스템을 사용하고 있는 것 같은 느낌을 받을 정도이다. 쉐이딩 기능을 사용하고 개성적으로 모델링된 캐릭터를 비롯해서 철권과는 다른 스테이지 배경도 모두 3D모델링되어져 있다. 또 배틀중의 시간 경과에 의해 낮부터 밤으로, 밤부터 아침으로 시시각각 변화해 가는 비주얼 등에 있어서도 연출에 힘이 들어가 있다. 게임 중의 연출도 같아 각 캐릭터가 되풀이하는 검배틀의 효과도 굉장히 화려하다.



이도류나 거대한 무기 등, 특수한 무기가 멋지게 연출되어지고 있다



고켄 헤이시로의 비천어검류가 소리를 내며 허공을 가른다

「검」은 무기의 '혼'이다

「소울에지」는 철권시리즈와는 게임성에 있어서 시스템적인 차이가 상당히 있다.(다른 시리즈이니깐 당연하다고 말할 수도 있겠지만...)

가장 커다란 점이라고 한다면 역시 무기를 갖고 있다는 것이다. 철권에서도 '요시미츠'가 갖고는 있지만 그것은 특별한 경우로 전원이 가지고 있던 것은 이번에 「소울에지」가 처음이다.

'무기'라고 한마디로 말해 버렸지만, 그 종류는 다양하다. 일본도와 쌍절곤, 칭크에디아(유럽의 쇼트소드)나 참마도, 또 인도지방에서 사용되고 있었던 카탈 등 상당히 매니아틱한 것까지 등장한다. 캐릭터를 선택할 때에는 자신이 좋아하는 무기로 캐릭터를 선택하는 것도 좋을지 모른다. 이 다양한 무기를 사용해서 싸우지만 기본적으로 연속기술(콤보)이 있거나, 하이퍼 콤보라고 불리는 '철권'에서 말하는 10연콤보와 같은 것이 있어 기존의 무기 격투게임과는 차별을 두고 있다. 던지기 기술 등 다양한 것이 준비되어 있는것 같다.



연속기술을 연속해서 할 수 있는 것 외에 하이퍼 콤보도 있다

무기격투에서의 보편적인 시스템

「소울에지」에는 시스템적인 새로운 시도가 여러가지 준비되어 있다.

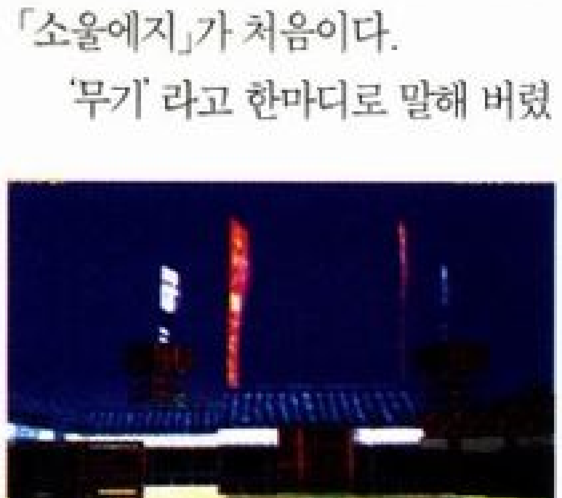
우선 첫번째가 '회피'라고 불리는 동작. 이것은 지금까지의 격투게임에서도 볼 수 있었던 것으로 상대의 공격을 피한다고 하는 특수한 것. 「소울에지」에서는 모든 캐릭터가 이 '회피'를 가지고 있다. '회피'는 전부 2종류로 상대의 공격을 순간적으로 뒷방향으로 피하는 것과 앞방향으로 피하는 것이 있다. 콤보를 대신해서 상대의 측면으로부터 일격! 결과가 어떻게 될 지 그 가능성은 미지수지만 새로운 진퇴에 의한 공방이 재미있을 것같다.

그 밖에는 무기 격투게임에서의 보편적인 것도 있다. 검을 부딪쳐 힘을 겨룬다고 하는 것이 있다. 이것은 무기와 무기를 교차시키면 발생하고 상대와의 힘에 의해 서로 미는 것. 게임중에는 그 뒤에 발생하는 큰 기술과 연결될 수 있는 중요한 역할을 한다.

'회피'와 '검을 부딪쳐 힘 겨루기', 이 두가지만을 봐도 지금까지의 무기 격투게임과는 다른 것 같은 전략적인 격투 요소가 「소울에지」에서는 전개될 수 있고, 방어 베리에이션도 단지 가드라고 하는 느낌과는 어딘가는 다르게 설정되어 있다.



지크프리드는 시바이헌터의 사용자이다



소울에지의 배경은 3D모델링 되어 있다

KOF '95
집중탐구

KOF '95 집중탐구

이번호에서는 CPU와의 대전에 있어서 가장 이상적인 꿈의 팀과 가장 최악의 팀을 소개하고 각 캐릭터의 일발 연속기로 상대를 즉사시키는 비법을 공개한다.



꿈 · 의 · 팀 · & · 최 · 악 · 의 · 팀 · 으 · 로 · 공 · 략

BEST TEAM(꿈의 팀)



원래대로면 료는 들어가지 않지만 CPU전이기 때문에 합류시킨다. 단지 대전에서 최강팀으로 게임을 한다면 료 대신에 야가미라든지 하이데른따위를 넣는 것이 베스트일 것이다. 우선 기본은 루갈로 치고 빠지는 식으로 공격하여 한사람을 이겨내는 것이 최상의 공격 패턴이다.

오메가 루갈, 구사나기 교, 료 사카자키

WORST TEAM(최악의 팀)

최악의 팀을 선택할 게이머들은 거의 없겠지만 전체적으로 보면 이 3명이 한팀을 이루면 평균 승률이 가장 낮다는 통계에 의해서 선택해 보았다. 그러나 3명 모두 '일발 역전기'나 '연속적인 공격'을 하면 결코 약하지만은 않다.



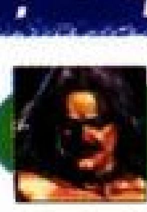
랄프, 니카이도 베니마루, 최번개

일 · 발 · 연 · 속 · 기 · ! · ! · 무 · 조 · 건 · 즉 · 사



다쿠마 사카자키/기술의 난이도는 다행이 쉽다!!

이 '다쿠마 사카자키'의 연속기는 「KOF'94」에도 있었던 강력한 기술이다. 우선 전방 점프 강 킥 앉아서 강 펀치 강 비연질풍각 날려 버리는 공격(강력한 호황권이나 공중 날려버리기 공격이라도 좋다)을 맞혀 상대를 기절시킨다. 마지막 기술로서 '강 참열권'이 위력이 높아 기절시키기 쉽지만 가끔 기절하지 않는 경우가 있어서 날려 버리기나 강력한 '호황권'으로 끝내도록 하자. 그리고 기절시킨 후 이번에도 동일하게 전방 점프 강 킥 앉아서 강 펀치 강비연질풍각 강 참열권과 연속기를 쓰면 기술을 당한 상대는 즉사하게 된다. 이 연속기의 핵심은 전방 점프 중에 '비연질풍각을 모으는 것이라고 할 수 있다. 어쨌든 보통 때라도 사용할 수 있을 것이다.



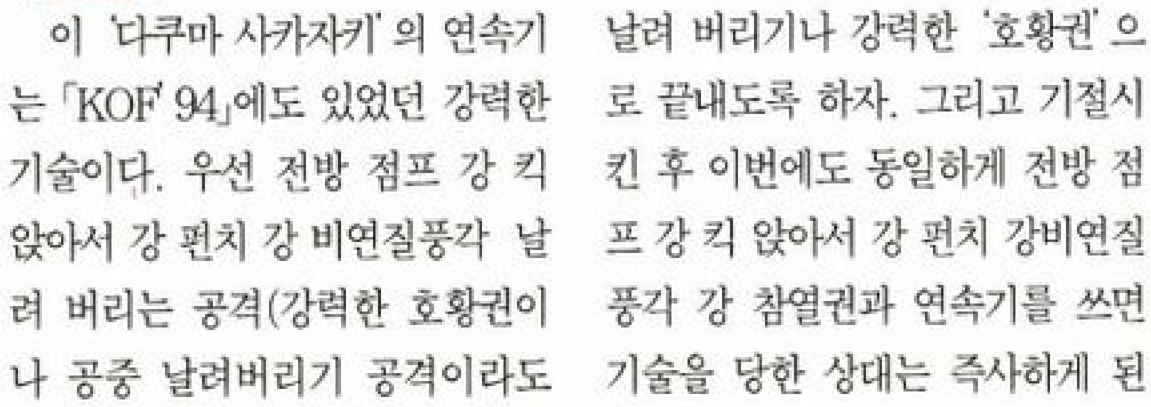
오메가 루갈/어이 반칙이야!

숨겨진 캐릭터로서 마지막 보스인 '오메가 루갈'를 사용할 수 있다는 것을 알아냈지만 그 파워가 굉장하기 때문에 '반칙' 캐릭터의 이미지가 강하다. 연속기 자체도 상당히 강력하며 게다가 손쉬운 커멘드로 파워풀한 기술을 낼 수 있는 아주 무서운 녀석이다.

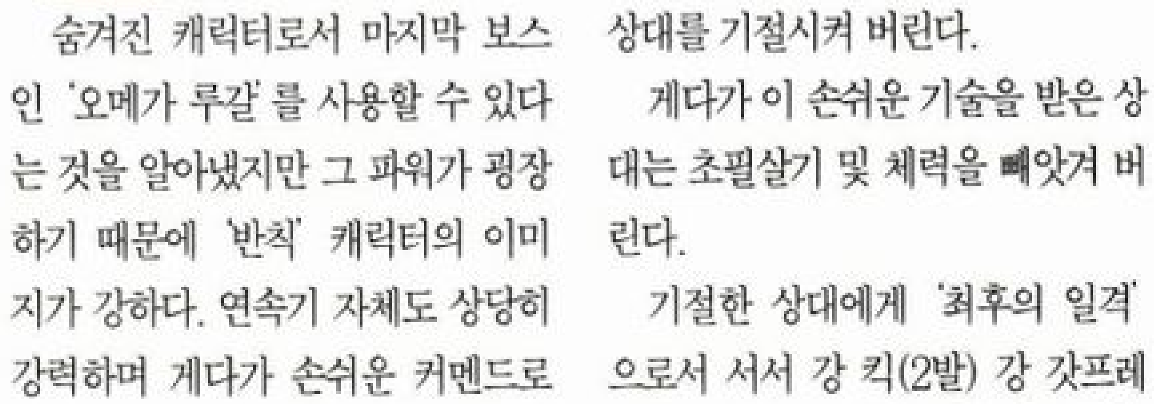
방법은 전방 점프 강 킥 앉았다 서서 강 펀치 '제노사이드' 커터로 상대를 기절시켜 버린다.

게다가 이 손쉬운 기술을 받은 상대는 초필살기 및 체력을 빼앗겨 버린다.

기절한 상대에게 '최후의 일격'으로서 서서 강 킥(2발) 강 갓프레스라고 하는 간단한 연속기를 사용하는 것으로 상대를 즉사시키는 것이 가능하다.



전방 점프 강 킥 앉아서 강 펀치 강 비연질풍각 점프 강 킥 앉아서 강 펀치 강 비연질풍각 강 참열권으로 상대는 확실하게 즉사한다



전방 점프 펀치, 앉아서 강 킥 강 제노사이드커터 최강이자 최악 캐릭터인 루갈은 연속기도 또한 '최악'이다. 일단 기술을 쓰기 시작하면 루갈이 실수를 범하기 전에는 빠져나갈 수 없다



로버트 가르시아/용호 캐릭터는 즉사 기술이 많은가?

이것으로 '용호의 권' 팀의 모든 캐릭터가 등장하였지만 료나 타쿠마와 다른 로버트는 어쨌든 '아름답다' 그리고 '화려하다'는 것을 전제로 만들어 보았다. 우선 전방 점프 강 킥 앉아서 강 펀치 강 비연질풍각으로 용호의 권 팀의 약속인 비연질풍각 펀치로 상대를 기절시키도록 한다. 그리고 최후의 일격으로는 모든 캐릭터의 공격을 조합한 연속기를 써 상대를 쓰러 뜨린다.

방법은 전방 점프 강 킥 서서 약킥 극한유연무각 공중 날려 버리기 공격(최후는 강 용격권, 강 용아, 강 비연질풍각, 날려 버리기 공격으로도 가능)



서서 약 킥 극한유연무각 공중 날려 버리기 흡사 로버트같은 킥 중심의 아름다운 기술이다. 게다가 최후의 일격은 공중날려 버리기로 유연한 동작으로 상대를 쓰러뜨릴 수 있다



기사라기 에이지/화면 끝 & 캐릭터가 한정되어 있지만 강하다!!

상대가 화면 끝에 있고 게다가 몇몇 캐릭터에 한정된 연속기이지만 상당히 강하다. 방법은 우선 전방 점프 강 킥(2발) 서서 강 킥(2발) 약 안개 가르기 앉아서 강 펀치 강 기공포를 명중시키면 상대는 기절한다.

그리고 조금 남은 체력을 약 안개가르기 앉아서 강 펀치 강 기공포로 빼앗아 즉사시킨다. 그리고 중요한 이 연속기를 하는 캐릭터는 니카이도 베니마루, 야가미, 기사라기 에이지, 빌리칸, 하이데른, 킹, 구사나기 사이슈 등 7명으로 확인되어 있다. 또 이 연속기를 보고 있으면 더욱 여러가지 기술을 조합해 뜻밖의 기술이 가능할 것 같기도 하다.



약 안개가르기 앉아서 강 펀치 강 기공포 상대가 화면 끝, 그리고 몇몇 캐릭터에 한정된 것이지만 이 기술을 맞은 상대는 죽음뿐이다. 닌자 스타일에 어울리는 연속기이다



료 사카자키/이것 역시 손쉽고 강한 연속기

료 사카자키의 즉사 연속기는 전방 점프 강킥 앉아서 약킥 앉아서 강펀치 강비연질풍각을 사용, 상대를 기절시킬 수 있다. 그리고 기절한 상대에게 다시 연속기를 전방 점프 강 킥 서서 강 펀치 강 극한유연무권 강 호황권(마지막에는 강호포, 강 참열권, 날려 버리기, 공중 날려 버리기도 가능)을 명중시키면 즉사한다.

만일 상대가 화면 끝에 있는 경우는 대쉬 공중강호황권 앉아서 약킥 앉아서 강 펀치 강 비연질풍각으로도 기절시킬 수 있기 때문에 장소에 따라 연속기를 선택해 사용하도록 하자.

또 파워가 꽉 찬 상태에서 연이어 전방 점프 강킥 서서 강펀치 극한유연무권 서서 강킥의 연속기를 사용하면 상대의 체력을 빼앗는 것이 가능하다.



앉아서 약 킥 앉아서 강 펀치 강 비연질풍각 로버트와 타쿠마와 비교하면 어렵지만 익숙해지면 의외로 간단하다. 앉아서 약 킥 앉아서 강 펀치는 민첩하게 하자



하이데른/이것 역시 화면 끝 한전 연속기이다

전작보다 평범한 연속기를 사용해서는 기절시킬 수 없는 경우가 많아진 하이데른이지만 변함없이 수직 점프로 시작되는 연속기는 상대를 기절시키기에 충분하다. 우선 방법은 수직 점프 강 킥(2발) 서서 강 킥(2발) 강 크로스 커터로 상대를 기절시킬 수 있다. 다음에 기절한 상대에게 수직 점프 강 킥(2발) 앉아서 약 킥 강 문슬레셔를 사용하면 상대를 즉사시킬 수도 있다. 더욱이 기절시킨 후에 파워가 거의 꽉찬 상태라면 최고 상태로 상대에게 결정타를 날릴 수가 있다(크로스커터를 사용하는 연속기는 파워가 꽉 찬 상태라도 최후의 크로스커터가 적중하지 않는다면 데미지는 크지 않다). 그리고 실수로 문슬레셔를 강 펀치가 아닌 약펀치로 사용하면 즉사시킬 수 없기 때문에 주의하자.



수직 점프 강 킥 서서 강킥 강 크로스커터 흡사 하이데른류 암살술의 느낌으로 상대에게 결정타를 날려 버리는 것이 근사하다. 이 연속기도 그런 기술의 하나이다



시이 켄슈/파워 맥시멈이라면 가능하다

마지막 즉사 연속기로서는 이제까지와는 조금 다른 느낌의 연속기를 사용해 보았기 때문에 이것을 보고 여러가지로 연구해 보길 바란다. 더우기 이 기술은 상대가 화면 끝에 있지 않으면 안되기 때문에 주의하자. 방법은 상당히 떨어진 거리에서(큰 점프로 닿을 수 있는 범위의 거리)약 초구탄 크게 전방 점프 강 킥 서서 강 킥 강 용연아를 쓴다. 이 기술이 제대로 들어가면 기술의 사용 중에 상대가 기절하는 경우도 있으므로 그것만 보아도 상당히 강력한 연속기라는 것을 알 수 있다. 그리고 기절한 상대에게 또 다시 파고 들어 강킥 서서 강 킥 강 용연아를 사용하면 상대를 즉사시킬 수도 있다. 만약 연속기를 사용하기 전에 파워가 꽉 찼다면 기절시킨 후에 연속기를 넣지 않고 강 펀치를 사용하는 것만으로도 이길 수 있다. 어쨌든 그다지 실용적이지는 않지만 다른 캐릭터라도 가능하기 때문에 여러가지로 연구해 보면 좋을 것 같다.



약 초구탄 크게 전방료 점프 강 킥 서서 강킥 화면 끝 전용 연속기이지만 처음의 초구탄을 쫓아가는 큰 점프만 하면 뒤는 간단하므로 스스로 연습해 보자

킹 오브 화이터즈 '95 엔딩 갤러리



일본 메인 팀



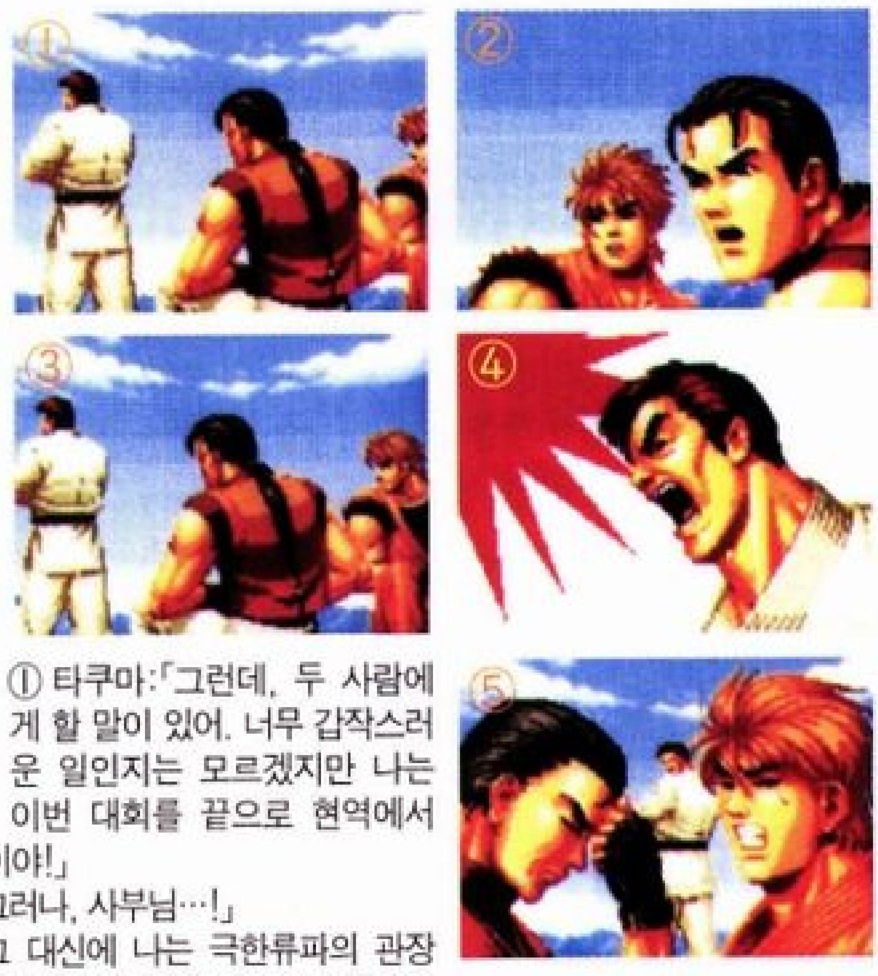
①베니마루:「뭐 뭐야! 지금 이 그 림자는!?」
교:「설마…?」「아니야 아무것도 아냐. 그냥 기분일 꺼야.」
②베니마루:「…음? 교! 아버지는?」
교:「…휴우, 아버지다.」「뜻하지 않게 불쑥 돌아 오셨구나.」
③베니마루:「그래… 그렇구나!」
교:그럼 이젠 돌아갈까! 일본으로!!」
베니마루/다이몬:「아아」
④사이슈:「교…」「어쨌든 나나 너나 구사나기 집안의 숙명을 거역할 수는 없는 것이다.」
⑤사이슈:「놈들이 음모를 꾸미기 시작한 지금, 우리들 구사나기 일족에게는 힘든 싸움이 시작할 것이다.
⑥사이슈:「강해져라 더욱 더」「…교」

아랑전설 팀



① 죠:「도대체 어떻게 된 거야!?」
앤디:「엄청난 에너지 파워에 루갈은 견딜 수 없었던 거야.」
② 테리:「어쨌든 기스도 클라우저도 루갈도 아닌 어떤 녀석이 아직 이 세계의 어딘가에 무언가 음모를 꾸미고 있을 거야.」
③ 앤디:「그럼, 형, 죠. 다음에 기회가 있다면 그때 또 만나자!」
테리/죠:「아! 그럼 킹 오브 화이터즈에서!」!」
베니마루/다이몬:「아아」
④기스:「그래… 역시 빌리 일당에게는 무리였어…」「어쨌든 다른 녀석을 찾아 봐야겠어」
⑤기스:「하 하 하 …기다려라…」「테리 보가드!」

용호의 권 팀



① 타쿠마:「그런데, 두 사람에게 할 말이 있어. 너무 갑작스러운 일인지는 모르겠지만 나는 이번 대회를 끝으로 현역에서 물러날 생각이야!」
로버트:「그러나, 사부님…!」
②타쿠마:「그 대신에 나는 극한류파의 관장으로서 도장에서 후배들을 양성할테니 너희들은 각자 열심히 무술을 연마하도록 해라!」
③료/로버트:「예에!?」
로버트:「그러나 사부님, 그것은 결국 지금과 다를 바가 없지 않습니까!」
타쿠마:「음! 그런가!…」「그런 것은 아무래도 상관없다!」
로버트:「뭔가 좋지 않은 예감이 …」「료, 료! 이번에는 유리를 우리 멤버에 넣어야 하는데!」
료:「아, 아아. 나도 동감이야!」
④타쿠마:「너희 두녀석 뭐라고 지껄이는 거야!」「빨리 돌아가 수행을 시작해!!」
⑤료/로버트:「에이, 역시 또 이렇게 되는 구나!」

브라질 팀



⑤



⑤



① 클라크:「그러나, 저 암흑의 파워란 도대체…?」
② 하이데른:「…잘 모르겠군. 그렇지만 이 세계의 어딘가에 있는 저 파워의 근원에 무언가 음모를 꾸미고 있는 자가 있을 가능성이 있다.」
③ 랄프:「그런 놈들은 나타나기만 하면 우리들이 없애버리자!」
하이데른:「정말 믿음직스러운 병사들이군…」
④ 하이데른: 「좋아! 이것으로 작전은 모두 끝났어. 이제 기지로 귀환해 자신의 임무에 충실하자!」
랄프/클라크:「예!알겠습니다.」
⑤ 하이데른:「산드라. 클라라…」「이제 너희들의 영혼도 편히 쉴 수 있을 것이다.」
⑥ 하이데른:「또, 나 자신도…」

①김갑환:「저 빛은 도대체…?」
② 최번개:「내가 생각해 봤는데」「웬지 이대로 김갑환의 부하가 되는 것도 좋을 것같은 기분이 드는데…」
③ 김갑환:「내일부터 빨리 다음 킹 오브 더 화이터즈 대회를 목표로 특훈을 시작하자」
장고환/최번개:「예~!!」
④ 장고한/최번개:「도망가자」
김갑환:「엇, 어이 기다려~」
최번개:마치 전편과 똑같이 끝나네!」

사이코 솔져팀











① 겐사이:「어째서 저 무섭고 사악한 에너지 파워를 견딜 수 없을 것 같아」「그러나 저 빛은 도대체…」
② 아테나:「스승님…」「루갈이 말한 것처럼 인간은 멸망할 운명인 것일까요?」
③ 겐슈:「저 스승님…. 인간은 그렇게 바보는 아니겠지요?」「자신이 가야할 길 정도는 알고 있을 거라고 생각하는데!」「아테나…!」
④ 겐수:「그보다 배가 고픈데!」
아테나:「역시 겐수야」
겐수:「뭐 어떤 의미야?」
⑤ 아테나/겐수/겐사이:「하하하…」

여성팀









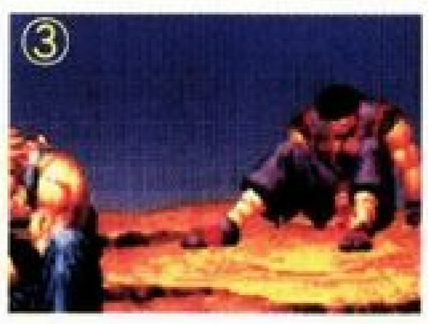


① 마이:「도대체 뭐가 어떻게 된 거야」
② 킹:「아마도 굉장한 에너지 파워에 루갈이 견딜 수 없었던 거였겠죠」
③ 유리:「음 아마 모두 무사했지」
마이:「날이 밝으면 가자」
④ 마이:「야 앤디!」
유리:「꼴 좋게 됐군! 오빠!」
마이/유리:「캬아악」
⑤ 킹:「아 정말 이 두사람은…」

일본 라이벌팀











① 빌리칸:「뭐야 도대체!」
② 야가미 이오리:「훗훗훗」「그 힘은 나 야가미의 그것이다. 너 따위에게 넘겨 줄 것 같으나!」「그러면 슬슬 뒷정리를 해 볼까」
③ 빌리칸:「제기랄! 너 도대체…」
④ 빌리칸:「기스 두목…」
⑤ 야가미 이오리:「훗훗훗, 기다리고 있어라 교」「다음은 확실하게 없애 줄테니까.」「핫핫핫」

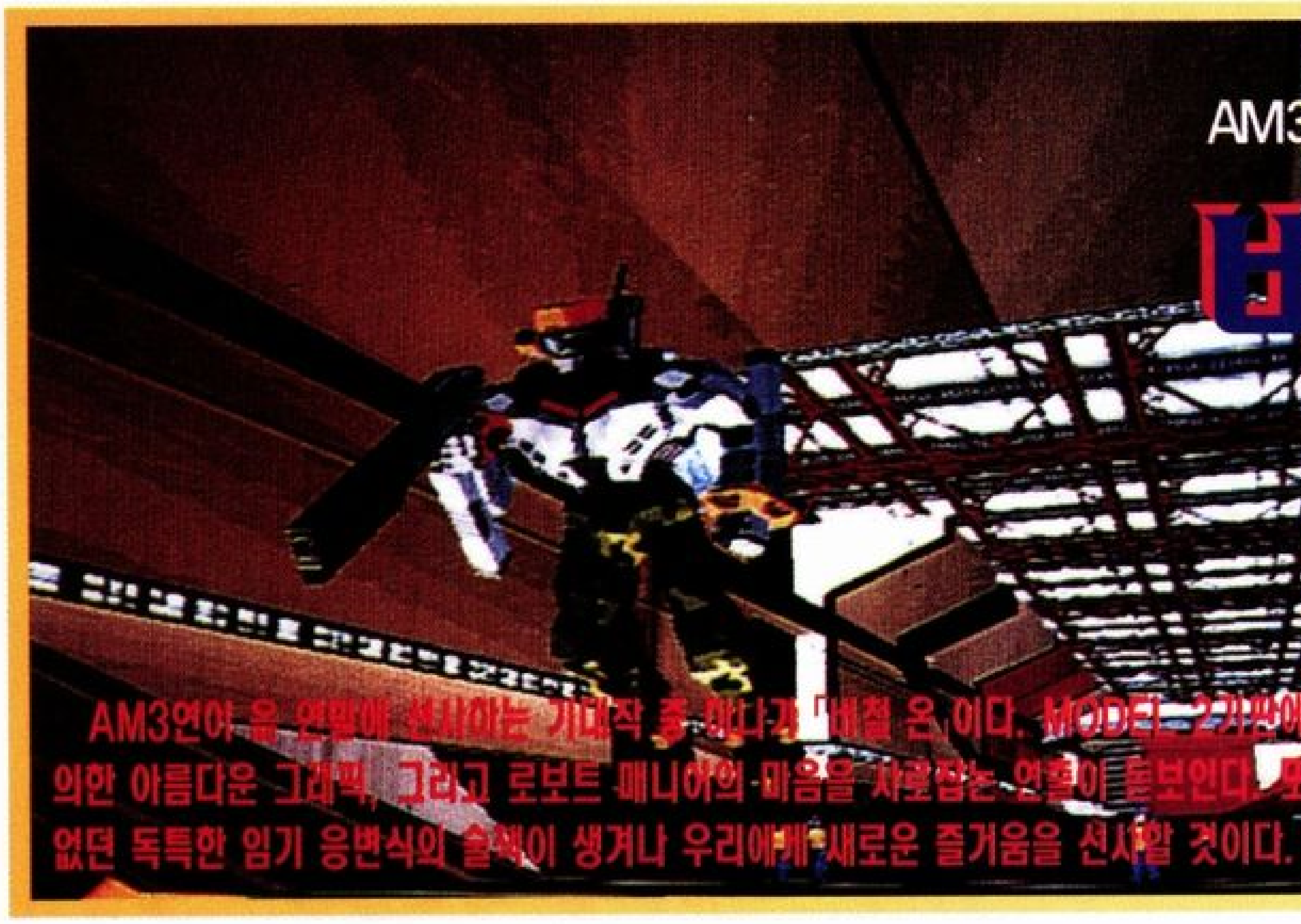
한국팀











AM3연의 폴리곤 로보트 열전

버철 온

- 기종 : 아케이드
- 장 르 : 3D 폴리곤 대전 액션
- 제작사 : 세가
- 시스템 2기판

AM3연이 올 연말에 선사하는 기대작 중 하나가 「버철 온」이다. MODEL 2기판에 의한 풀 폴리곤과 텍스처 매핑에 의한 아름다운 그래픽, 그리고 로보트 매니아의 마음을 사로잡는 연출이 돋보인다. 또 신제대 대전 액션으로서 종래에는 없던 독특한 임기 응변식의 술책이 생겨나 우리에게 새로운 즐거움을 선사할 것이다.

폴리곤 로보트들의 뜨거운 하이퍼 배틀!

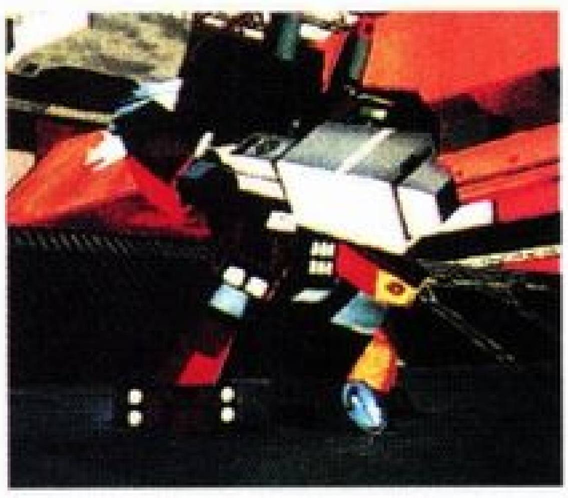
'건담'스타일의 로보트 액션 게임을 좋아하는 매니어용이라 해도 과언이 아닐 만큼 새로운 타입의 대전 액션이 등장하였다. 그 이름이 「전뇌전기 버철 온」이다. 일정한 넓이의 필드에서 버철 로이드라고 불리우는 인간형 로보트가 총이나 검을 사용하며 대전을 벌이는 데 로보트 애니메이션 그대로 게임이 진행된다. 또 시스템 이외의 부분에서도 로보트의 움직임이나 승리 포즈 등의 연출에 있어서도 세심한 연출이 돋보인다.

긴장이 감도는 1대1 승부

기본 룰은 자신과 상대가 1대1로 싸워 화면 위에 있는 에너지 게이지가 0이 되는 순간, 그 버철 로이드가 파괴되면서 승패가 결정된다. 대전 격투 게임과는 또 다른 긴장감을 돌게 하는 액션 게임이다.

물론 플레이어끼리의 대전도 가능하지만 계속 기량을 연마하여야 한다.

또 라이브 모니터를 장비했기 때문에 게임 화면과는 전혀 다른 카메라 앵글로 박력있는 대전 장면이 생중계된다. 갤러리를 열광시키는 플레이를 보여 주자!



8개의 버철 로이드들은 격납고에서 출격. 다양한 필드에서 격렬한 배틀을 전개한다



템진의 라이플(소총)이 상대를 록! 기동력 있는 어퍼 무드에 명중되었을까?



근거리에서의 백병전은 박력 만점! 성능을 생각하면 격투에서는 돌카스 쪽이 유리?

신선한 배틀 전개

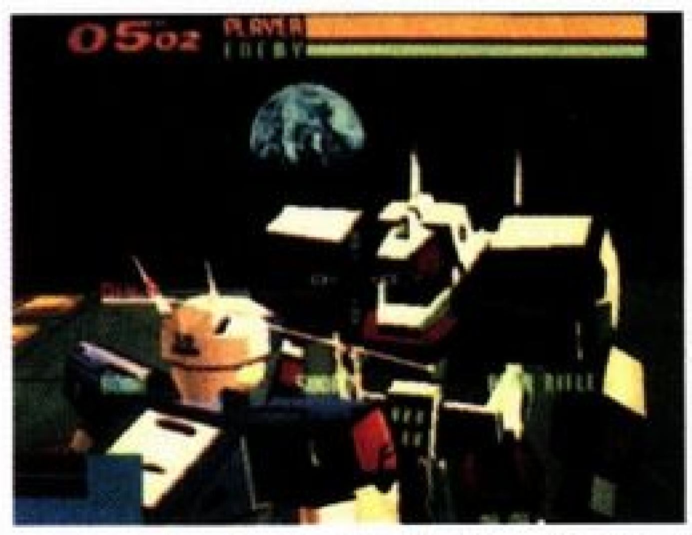
이 게임은 1대1 배틀이지만 격투 게임과는 다르다. 물론 격투 요소는 가지고 있지만 그것과는 전혀 다른 특수 전략이 필요하다.

각 버철 로이드(이하 VR)는 몇개의 무기를 장비하고 있어 상황에 맞게 사용하지 않으면 안되지만 바꿔 조작할 필요는 없고 상대와의 거리나 버튼 조작에 따라 무기가 변경되도록 되어 있다.

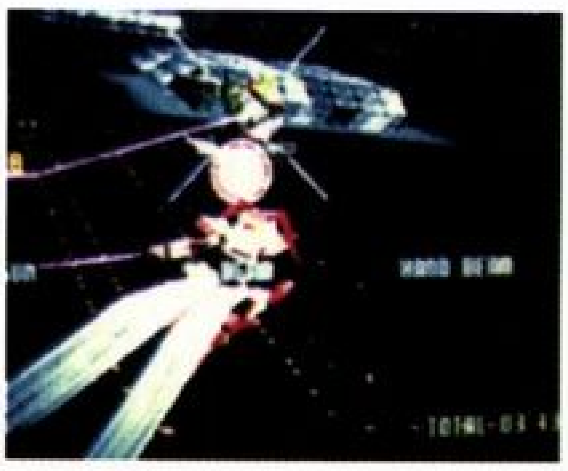
VR 8개는 각각 화력, 기동력, 방어력 등 특징이 여실히 다르게 나타나 있으므로 우선은 자신의 전법에 맞는 기체를 살펴볼 필요가 있다.



원거리나 중거리에서는 화력을 중요시하는 기체가 유리. 어쨌든 발사하여 명중시키자!



상대에게 가까이 가면 백병전이 된다. 파워와 방어력이 있는 기체라면 평소대로 접근전으로 끌고 가자기 생각대로 끌고갈 전법이 필요할 지도



공중전도 있다!
버철 로이드는 비행할 수도 있다. 전후 좌우 이외에 위에서의 공격도 가능하므로 더욱 색다른 전법을 요하게 된다



백병전에 강한 기체나 비행 능력에 뛰어난 기체 등도 있다. 또, 기본 장비와는 스타일이 전혀 다른 특수한 병기를 장비한 기체도 있다

기동 병기 버철 로이드란?

배경인 나무나 건물의 높이를 추측하여 모든 기체의 높이를 약 10m로 한 기동 병기. 모든 기체에 헤드마운트 디스플레이와 세가 새턴이 표준 장비되어 있다. 밸런스가 가장 좋은 MBV-04-G 템진 타입을 기본으로 하여 여러 가지 특징을 갖는 기체가 현재 8종류 개발되고 있다.

V.R. 템진 : MBV-04-G

기동력, 화력, 방어력이 높은 레벨로 완성된 기체. 백병전과 총격전 모두 대응할 수 있는 유연성을 갖고 있어 어떤 적이라도 상대할 수 있다

V.R. 라이덴 : HBV-05-E

화력과 장갑에 중점이 모이고 있는 VR. 양 어깨의 레이저 포는 현재 사용되는 VR 중에서는 최강의 파괴력을 갖는다. 효과적으로 다루려면 다소 숙련이 필요하다

V. R. 페이옌 : SRV-14-A

기체 성능이 나쁜 건 아니지만 주목할 만 것은 팔에서 발사되는 하트형 빔. 이것은 기체가 손상됨에 따라 공격력이 올라가는 특수한 무기이다

그리고 현재 대기중인 버철 로이드는?

V.R. 바이퍼-2 : TRV-06k-H	최고의 기동력과 비행력을 갖는 VR. 그 때문에 장갑은 필요 최저한으로 억제되어 있어 굉장히 약하다.
V.R. 벨구돌 : SAV-07-D	후방 지원 타입의 VR. 화기가 풍부하여 어느 VR에게도 지지 않는다. 백병전보다 원거리전에서 힘을 발휘한다.
V.R. 어퍼 무드 : MBV-09-C	백병전을 주체로 한 VR. 양팔에 있는 빔 돈페어는 최강의 격투 무기이다. 기동력도 뛰어나다.
V.R. 돌카스 : HBV-10-B	중장갑과 중화력을 가진 VR. 오른손에 폭장(爆裝)을, 왼손에 해머를 장비.
V.R. 벌 바스 바우 : XBV-13-t6	다른 것과는 색다르게 무장한 VR. 적과의 거리를 유지하면서 원격 공격으로 적을 조금씩 궁지에 몰아 넣는다.

잠깐 인터뷰

게임을 만화만큼 잘 알고 있는 만화작가

아사리 요시토

지난 10월 28일, 마감 준비로 한참 바쁜 챔프에 만화작가 한명이 창간 축하 인사차 내사했다. 그의 이름은 '아사리 요시토'. 만화 작가이면서 나름대로 게임에 해박한 지식을 가지고 있는 그와 함께 잠시나마 이야기를 해봤다.



아사리 요시토 씨는 많은 애니메이션 기획에 참가하고 있으며 나름대로 자신의 작품도 다수 가지고 있는 만화 작가이다. 그의 최근 작품은 강담사의 '애프터 눈'에 연재되고 있는「왓하맨」. 그가 자신의 작품에 쏟고 있는 열정도 대단했지만 짧은 만남동안 본 기자가 가장 놀랐던 점은 그가 가지고 있는 게임에 대한 지식이었다.

"일본에서는 이미 예전에 패미컴 시장이 1000만대를, 슈퍼 패미컴이 600만대를 넘었습니다. 흔히들「이제 32비트의 시대다」라고 말하고 있지만 이전의 시장들이 그리 쉽게 사라지지는 않습니다. 어떻게 보면 지금 100만 대를 돌파한 새턴이나 플레이 스테이션보다도 시장성은 좋다고 볼 수 있지요. 차세대기라는 것도 그렇습니다. 지금까지 모두 4종류의 하드웨어가 발매됐지만 PC-FX는 거의 장래성이 보이지 않고, 3DO 역시 일본내에서도 30만대 시장 밖에 되질 않습니다. 인기 있는 것은 인기 소프트 군단을 중심으로 한 새턴과 자기만의 세계를 만들고 있는 플레이 스테이션 뿐입니다. 그러나 이 두개의 하드웨어도 이 이상의 무언가를 보여주지 않는다면「이것으로 한계다」라는 인상을 주게 될 것입니다."

아사리 씨는 최근에 자신이 디자인한 몬스터가 나오는 '신세기 에반게리온'의 비디오를 보여주며 그 흉내를 내보이기도 했다. 이번 12월에 발매될 예정인 코나미의 '실황 파로디우스'도 아사리 씨가 디자인한 게임이다.

"한국의 여러분들에게도 제 작품을 보여드리고 싶습니다."

마지막 인사를 나누며 본 기자는 아사리 씨가 가진 재치와 게임관에 마치 오랫동안 알아온 사이같은 친근감을 느꼈다.





'19.. ' 시리즈 최신작!! **캡콤에서 오랜만에 슈팅 게임인 '19.. ' 시리즈 최신작이 나왔다. '19..' 시리즈라고 하는 것은 1942를 시작으로 하여 1943, 1941로 이어지는 일종의 시리즈 게임이다. 모두 제 2차 세계 대전 전후를 무대로 리얼한 병기가 등장하는 것이 특징이고 그 독자적인 설정 때문에 아직까지도 많은 팬을 확보하고 있다. 이번 19XX는 '19..' 시리즈의 외전이라고도 말 할 수 있는 내용으로 시대적 배경은 1945년에 제 2차 세계 대전이 종료되지 않고 전쟁이 계속 되고 있다고 하는 패러렐 월드(이차원 세계)로 설정되어 있다. 시스템 면에서는 플레이어 기는 성능이 다른 3기종 중에서 선택할 수 있으며 2개의 새로운 병기를 새롭게 채용할 수 있다. 슈팅 게임에서 느낄 수 있는 상쾌감과 정복감을 마음껏 즐길 수 있다**

3기종과 최신 병기로 격파!!

이번에는 플레이어기를 'P-38 라이트닝', '진전(震電)', 'MOSQUIT'의 3기종 중에서 선택할 수 있다. 성능이 다른 3기종으로 인해 보다 폭넓은 플레이를 할 수 있게 된 것이다. 최신 병기 '마커 미사일'은 한번 겨눈 적을 '록 온' 하는 기능이 있어 버튼을 연타하는 것 만으로 적탄을 피하면서 그 적을 집중 공격할 수 있다. 또 '가변 봄'은 플레이어가 자유롭게 폭발 형태를 변화시킬 수 있다.




'마커 미사일'은 한번 겨눈 적을 록 온 하는 기능이 있어 버튼을 연타하는 것 만으로 적탄을 피하면서 그 적을 집중 공격할 수 있다. 또 '가변 봄'은 플레이어가 자유롭게 폭발 형태를 변화시킬 수 있다.



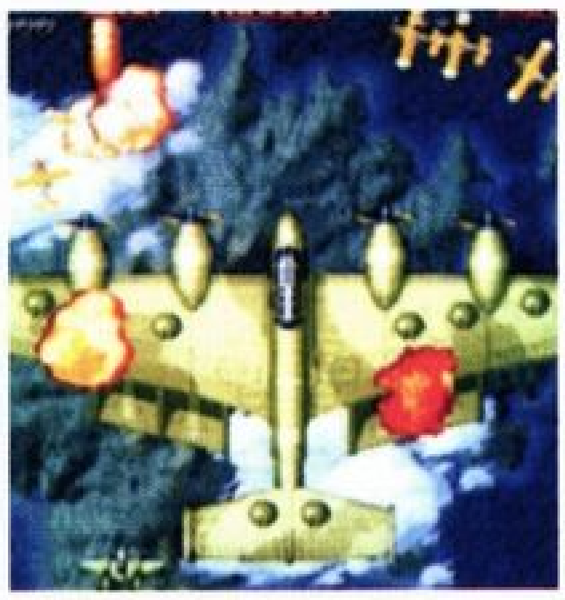
〈MOSQUIT〉



〈진전〉



〈P-38 라이트닝〉



기체는 3기종 중에서 선택이 가능하며 물론 P-38 라이트닝은 건재. 자신과 맞는 기체를 선택하자



스토리: 19XX년 인류는 언제 끝날지도 모를 세계 대전 속에 있었다. 그것은 역사 뒤에 숨어서 활약하는 무기 상인 조직들의 음모였다.
지금 조직의 군사 기지를 향하여 2대의 전투기가 장렬한 싸움을 시작한다



히트시킨 적을 록 온!
최신 병기 '마커 미사일'로
노리고 있던 적을 쏠 수 있다!



기체는 3기종 중에서 선택이 가능하며 물론 P-38 라이트닝은 건재. 자신과 맞는 기체를 선택하자






ROCKMAN THE POWER BATTLE

■기 종 : 아케이드
■장 르 : 액션
■제작사 : 캡콤
■2인 동시 플레이 가능

록맨이란!?

록맨이란!?

록맨, 아케이드에서 맹활약! 가정용 게임으로 큰 인기를 모았던 '록맨'이 아케이드용 오리지널 시나리오로 다시 태어나 오락실에서 여러분을 기다리고 있다.

록맨은 패밀리, 슈퍼컴보이를 중심으로 시리즈화 되고 있는 인기 액션 게임이다. 팝적인 겉모습과는 정반대로 고도의 액션을 요구하는 이 작품은 액션 게임을 좋아하는 사람들로부터 절대적인 지지를 받고 있으며 특히 개성적인 보스 캐릭터와의 대전은 시리즈 최대의 볼거리이다. 아케이드용 록맨은 보스끼리 대전하는 스테이지가 구성되어 있어 시리즈의 보스전이 집대성되어 있다고도 할 수 있다. 이번에는 록맨 이외에도 록맨의 형으로 나오는 '브루스', 록맨의 숙적인 '포르테'라는 캐릭터를 플레이어 캐릭터로 사용할 수 있으며 2인 동시 플레이도 가능하다.



게임 스토리

아무 예고도 없이 하룻밤 사이에 여러 도시가 점령당했다. 거기에는 과거에 록맨에게 당하기만 했던 '와이리 메카'의 모습이 있었다.

부활한 강적 때문에 어리둥절해 하는 록맨. 하늘에서 악의 천재 과학자 '닥터 와이리'의 목소리가 울려 퍼진다.

록맨, 파워 업된 옛 친구들과 마음껏 즐기기에 앞서 옛 친구를 다시 만난 기분이 어때? 한편, 포르테는 와이리의 지령을 거역하고 혼자 행동하고 있었다.

와이리 : 또 시시한 고물을 만들었군. 내가 록맨을 쓰러뜨릴 때까지 누구든지 방해해선 안돼. 와이리의 잡동사니를 처치하겠어. 와이리는 어디로? 록맨과 포르테의 숙명적인 대결의 종말은 어찌 될 것인가? 지금, 사상 최대의 싸움이 시작된다.



이것이 아케이드용 록맨이다! 과거의 시리즈에서 이미 친숙해진 캐릭터가 모두 등장한다



록맨이 아케이드에 등장! 이번에는 보스전이 중심이 되고 있다



플레이어 캐릭터는 이 3명 중에서 선택할 수 있다. 각기 다른 무기를 가지고 있다

7개의 스테이지를 건너가자!!

모두 7개의 스테이지로 구성되어 있는 이 게임은 스타트할 때에 3개의 코스에서 루트를 선택할 수 있다. 과거의 시리즈에 등장한 무대도 몇개 등장한다.



스테이지는 전부 7개. 선택한 코스에 따라 등장하는 보스가 바뀐다



와이리 타워 스테이지로 셰이드 맨과 대결한다



빙상 기지 스테이지의 아이스 맨. 발판이 미끄러우므로 고전은 불가피하다



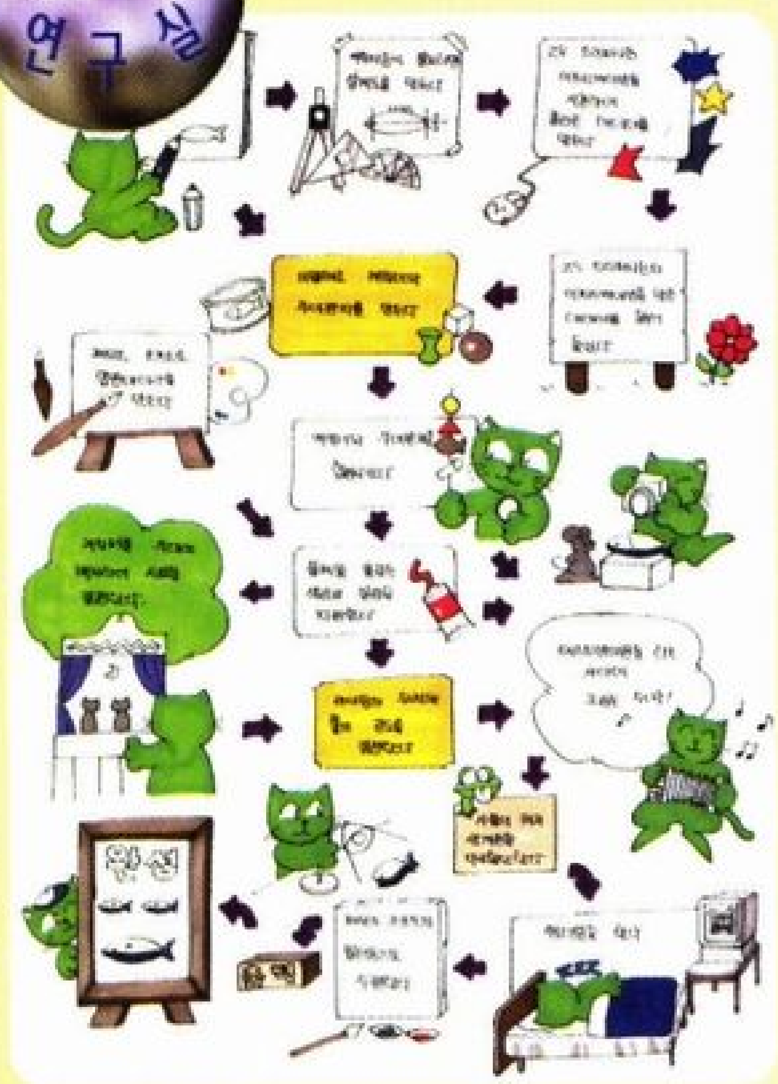
기상 연구소 스테이지에서는 기후가 마구 변한다



미래의 고속 도로가 무대인 시가지 스테이지. 네이팜 맨이 등장



와이리의 비밀 연구소에 잠입! 그러나 아직 상세한 것은 모른다





3D 기법 집중 탐구 (2회)

지난호에 소개한 3D기법에 대해서 많은 엽서가 날아들었습니다. 최근 흔하게 접할 수 있는 CG와 폴리곤 영상들. 이 영상들이 우리에게 왜 이토록 강한 인상으로 남는 것일까요? 그것은 아마도 현실이라는 테두리에 가장 가깝게 접근할 수 있기 때문일 것입니다. 이번호에는 지난호의 약속대로 3DCG의 제작과정과 요령에 대해서 이야기를 해보겠습니다.

3D제작에 단골손님 「레이트 레이싱」

CG에 대해서 이야기 하라면 아마도 깔끔하다거나, 매끄러운 느낌이 드는 정도일 것이다. 이러한 3DCG를 작성하는 데에는 흡사 그림을 그릴 때 여러가지 방법이 있듯이 수많은 기법이 있다. 그러한 여러가지 기법 중에서 고화질의 화상과 빠른 제작속도를 자랑하며 많은 사람들이 애용하고 있는 것이 「레이트 레이싱 법」이라고 불리우는 기법이다. 이 기법은 별명으로 광선추적법, 또는 광선탐색법이라고 불리우기도 한다.

인간의 눈은 태양이나 빛의 광원이 한번 물체에 부딪혀 반사된 빛을 감지하고 물체의 형태를 인식한다. 레이트 레이싱 기법은 우선 시점과 물체의 사이에 망과 같은 것을 놓고 시점에 전해지는 빛만을 그 망을 통해서 전달 시킨다. 그리고 물체의 주변에 있는 빛의 움직임을 물체의 굴절율과 투과율등으로 계산하여 하나씩하나씩 시점에 보이는 빛을 PC의 모니터상에 표시하여 물체의 형태를 그려나간다. 즉, 눈에 전해지는 빛을 물체표면의 반사율과 굴절율로 계산한 후 재현하여 광원을 전달함으로써 물체의 형태를 표현하는 방법을 레이트 레이싱 기법이라 한다.

레이트 레이싱의 이점은 물체의 소재나 질감을 리얼하게 표현할 수 있다는 것이다. 단, 화면상의 픽셀 하나하나마다 빛의 반사, 투과, 굴절, 그림자등의 대량의 데이터를 계산하지 않으면 안되기 때문에 묘화속도가 느리다. 그러나 시간이 걸리는 만큼의 리얼리티가 화면상에 표현되기 때문에 많이 사용되고 있다.

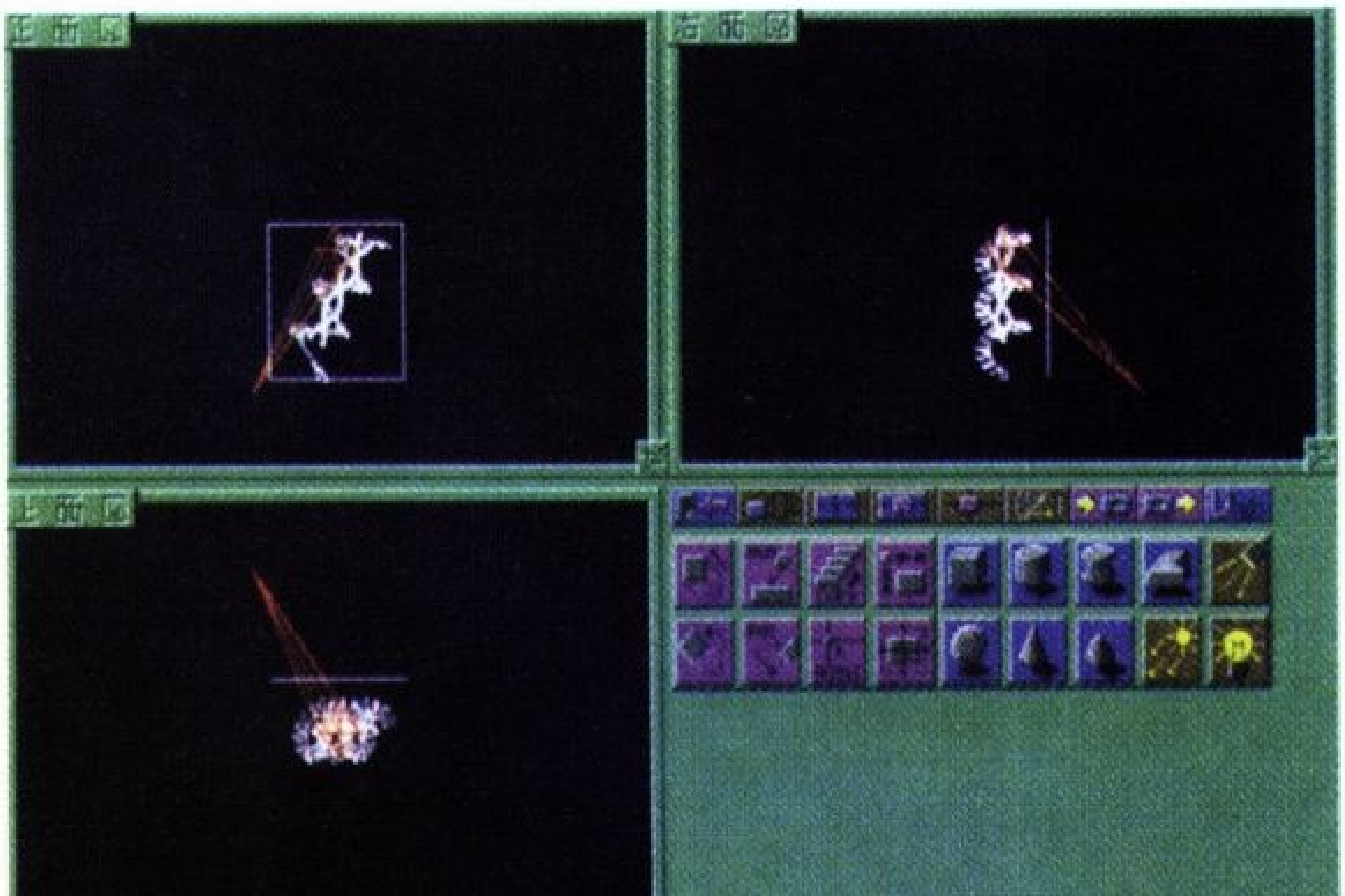
일반적인 3D제작에서는 3개의 스탭을 통

3D제작을 위한 3단계 스탭

해서 3차원 CG를 작성한다. 우선 최초의 스탭은 '모델링'이라고 불리우는 작업이다. 모델링에서는 화면의 어느곳에 어떤물체가 배치될 것인가?, 조명장치는 어떻게 할 것인가, 카메라 앵글은 어떻게 할 것인가등을 결정한다.

1 STEP 모델링으로 무대장치를 만든다

CG에서는 우선 PC 안에 가상의 무대를 설정한다. 앞에서 서술했듯이 카메라 앵글, 광원의 종류와 위치, 사용할 물체의 배치장소를 고려하면서 무대를 작성하자. 그리고 이러한 일련의 과정을 「모델링」이라고 한다. 모델링에는 「모델러」라는 툴을 사용한다. 모델링에는 몇가지의 방법이 있지만 여기서는 CSG(Constructive Solid Geometory)모델링 방식에 대해서 설명하겠다. 이



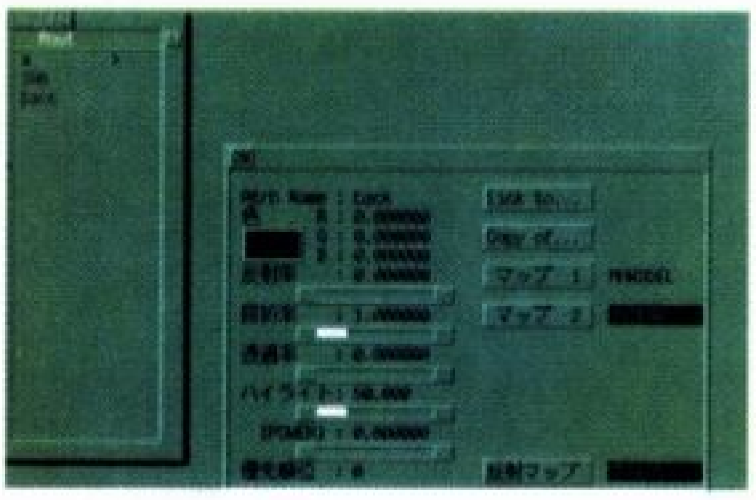
모델링작업에서는 정면, 상면, 우측면의 3가지 방향에서 물체를 보고 형태를 확인해나가며 작업을 진행하게 된다

방식은 입방체나 구체, 원주 등의 프라이머티브(기본형태)를 평행이동, 확대, 축소, 회전시켜 형태를 만들고 그것들을 조각물처럼 맞춰나가며 물체의 형태를 작성하게 된다. 단, 작성한 물체에 색을 입혀서는 않된다. 물체나 광원에 색을 입히는 작업은 아트리뷰트 설정에서 하게 된다.

2 STEP 아트리뷰트로 색을 설정

1에서 프라이머티브를 조합하여 물체를 작성했다면 다음은 물체의 소재와 색을 조절해야 한다. 예를들면 플라스틱이나 유리 등의 소재에는 각각의 소재가 가진 질감과 색이 있다. 이 질감을 아트리뷰트 설정에서 굴절율, 투과율, 광원(라이팅) 등을 조절하여 리얼하게 표현하는 것이 가능하다. 또한 매핑도 아트리뷰트에서 지정이 가능하다(매핑에 관해서는 지난호를 참고 하도록).

마지막으로 이제까지의 작업으로 작성된



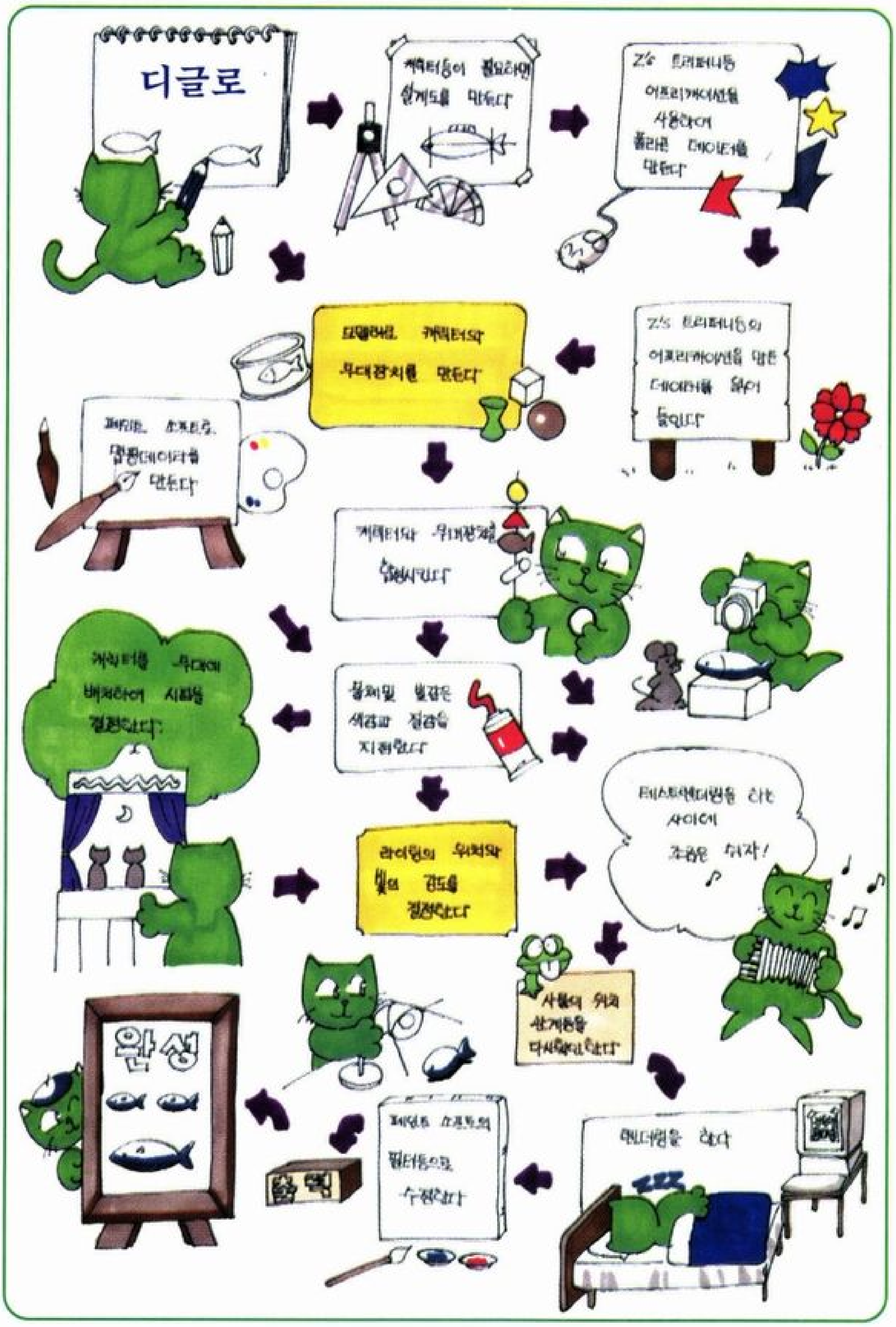
어트리뷰트 설정에서는 소재의 색이나 질감 등을 설정한다. 광원의 강약과 색의 설정도 이 화면에서 행한다

3 STEP 랜더링으로 CG를 마무리 짓는다

모델 데이터를 마무리해보자. 여기부터의 작업은 모두 PC에서 하게 된다. 그리고 그 계산 결과를 3차원 그래픽으로 화면에 표현해주는데 이 작업을 「랜더링」이라고 한다.

이번호 매니어 휴게실의 앞부분에서 설명한 레이트레이싱 역시 랜더링 기법중에 하나이다.

3DCG 작성의 흐름





랜더링하기 전에 랜더링할 모델 데이터를 확인해두자



마지막에는 작성한 모델 데이터를 PC에서 계산시켜보자. 남은 것은 CG가 완성되는 것을 기다리는 것 뿐이다

챔프클럽

신상품, 서적, 영화, 비디오

신상품

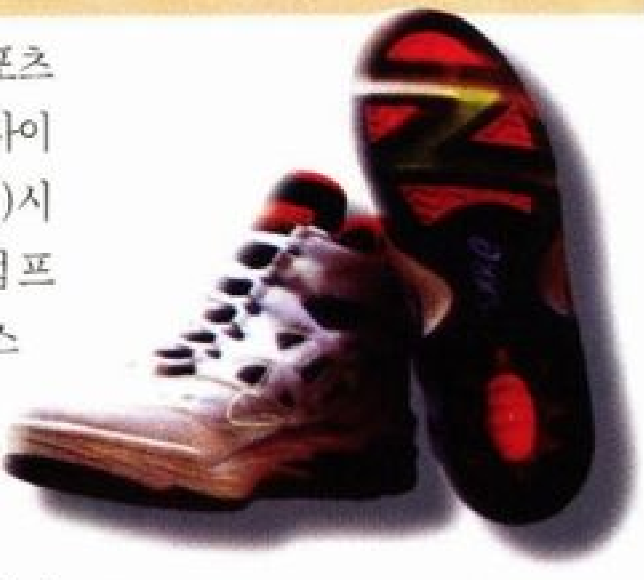
지퍼용 CD케이스



CD사용이 일반화되어감에 따라, CD를 휴대하며 사용할 수 있는 제품이 새로 나왔다. 이 제품의 특징으로는 정전기 방지처리가 되어 있어 정전기로부터 CD를 보호할 수 있다. 또 내부가 부드러운 부직포로 코팅이 되어 있을 뿐만 아니라, 충격 흡수재를 내장하고 있어 외부의 충격으로부터 CD를 보호할 수 있다.

■ 문의처 : 제일국제상사 (02)712-4536
■ 가격 : 7,000원

점프(ZUMP)



컴퓨터시대에 발맞춰 스포츠와 컴퓨터가 하나로 통합된 사이버스포츠(CYBERSPORTS)시대를 국내 최초로 연 점프(ZUMP)가 (주)아식스 SPORTS에서 시판되고 있다. 이 제품의 특징은 뒷꿈치의 충격흡수재를 앞에는 탄력성이 좋은 신소재 탄력배가소재(SUPER-ELASTOMER)를 사용함으로써 발 전체의 충격을 줄여주어 몸을 보호하고 탄력을 극대화시킬 수 있게 해준다.

■ 문의처 : (주)아식스스포츠 (02)783-8625
■ 가 격 : 90,000원, 85,000원 68,000원

터미네이터



가정용 게임기를 갖고 있는 게임매니어에게 획기적인 상품이 나왔다. 이 상품의 커다란 특징은 기존의 조이스틱과는 다른 3DO와 세가새턴, 플레이스테이션을 겸용할 수 있는 스틱이다. 푸쉬(PUSH)버튼 안에 마이크로 스위치가 내장되어 있어 FIGHTING중에 에러가 거의 없다.

■ 문의처 : 게임PARK (02)424-8742
■ 가격 : 가격미정

LCD 게임



마이크로제니우스사에서 제작, 기존의 액정게임기보다 화면 사이즈가 크고 다양한 기능을 보유한 획기적인 액정게임기가 나왔다. 이 액정게임기의 특징이라고 하면 내부가 보이고 화면에 시간이 표시되며 알람기능까지 있다. 게임시 최고 점수에 다다르면 액정화면 주위가 불빛이 나 시각적인 효과를 극대화시킨다.

■ 문의처 : 게임PARK(02)424-8742
■ 가 격 : 가격미정

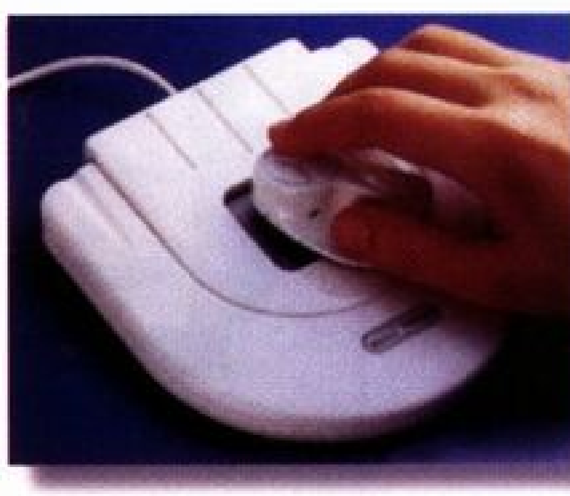
슈퍼콤 X-PLUS



국내 석우산업이 독자적으로 개발한 8비트 게임기 슈퍼콤 X-PLUS가 새로 나왔다. 이 게임기의 특징은 게임기 본체에 42게임이 내장되어 있으며 스테레오 사운드로 생생하고 박진감 넘치는 입체 음향을 즐길 수 있다. 또 무선리모콘으로 조정하기에 편리하며 인공지능의 RF자동스위치가 있어 TV와 게임기 선택이 자동으로 된다.

■ 문의처 : 석우산업(02)515-4646
■ 가 격 : 139,000원

슈퍼포인트



태림테크에서는 슈퍼포인트라는 새로운 차원의 포인팅 디바이스를 판매하고 있다. 슈퍼포인트의 가장 큰 특징이라면 마우스와 조이스틱 트랙볼의 기능을 DEVICE 교환으로 세가지 기능을 모두 수행가능하며, 작은 넓이의 POINTER안에서 전체화면의 작업을 완벽하게 지원할 수 있다는 것이다.

■ 문의처 : 태림테크(02)704-7725
■ 가격 : 40,000원

ARTPAD



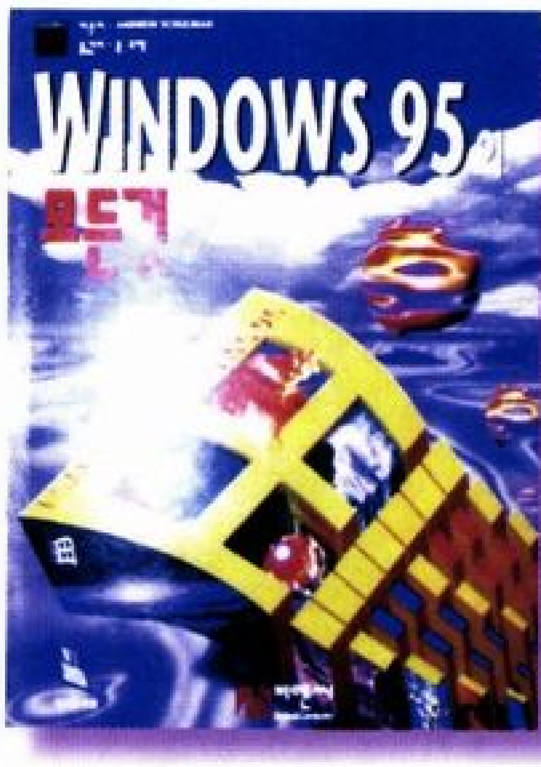
시스템테크에서는 마우스를 대신한 포인팅 디바이스 장치로 ARTPAD라는 무선 펜마우스를 국내 시장에 선보인다.

이미 일본에서는 상당한 인기를 누리고 있는 아트패드는 앞으로 마우스 시장을 위협할 수 있는 가장 유력한 마우스 대체 포인팅 디바이스이다.

■ 문의처 : 시스템테크(02)786-4431
■ 가 격 : 무선 ARTPAD - 198,000원

서적

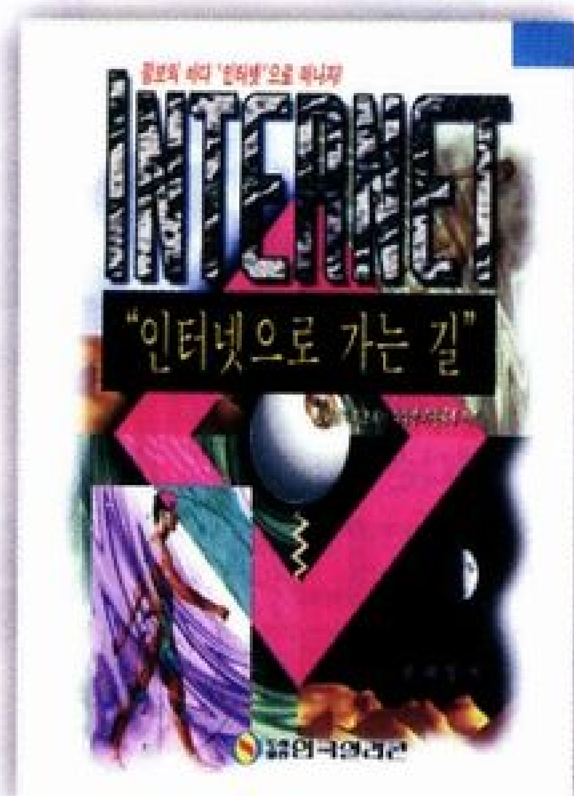
Windows 95의 모든 것



「Windows 95의 모든것」은 명쾌한 설명과 논리로 미국에서 최고 수준의 시스템 분석가로 인정받고 있는 앤드류 슐만의 저작이다. 저자 자신이 직접 테스트한 경험을 바탕으로 자기 나름의 관점에서 Windows 95를 분석, 평가하고 있으며 더 나아가 마이크로소프트를 둘러싸고 벌어지고 있는 업계, 미 법무부 그리고 마이크로소프트의 힘 대결을 예리한 시각으로 분석하며 폭넓은 시각을 제공하고 있다.

■ 문의처 : 비앤씨(02)561-0774
■ 가 격 : 22,000원

"인터넷으로 가는 길"



최근에 불고 있는 인터넷의 열풍에 임하여 이 책은 인터넷을 처음 접해 보는 사람과 사용하는 방법은 알고 있으나 각각의 서비스를 이용하여 접속할 만한 적당한 곳을 알지 못하는 사람을 위해 쓰여졌다.

제 1부에서는 인터넷의 초보자를 위한 기초적인 사항들과 정보의 사냥을 위해 필요한 검색 도구들을 설명하고 있고, 제 2부에서는 현재 인터넷에서 이용되는 정보들의 담겨져 있는 호스트들의 주소와 설명을 서비스별로 분류하여 실어져 있다.

■ 문의처 : 한국실리콘(02)455-2710
■ 가 격 : 14,000원

영화

어쌔신



이 작품은 현존하는 최고의 베테랑 암살자인 주인공과 이제 막 자신의 영역을 넓혀 가는 젊은 살인자, 돈벌이를 위해서 사적인 개인 정보를 빼돌리는 일을 하는 똑똑하나 외톨이인 여자 이렇게 3명의 등장인물 사이를 계속 감도는 다이나믹함이 고전적 스릴러물의 긴장감과 서스펜스를 떠오르게 한다.

■ 문의처 : 워너브라더스코리아
(02)547-0181

모탈 컴뱃



가정용 게임으로 대대적인 인기를 끌었던 모탈 컴뱃(MORTAL KOMAT)이 스크린화 되어 12월경에 상영될 예정이다. 악의 세계를 대표하는 섕쌍과 전지전능한 신 라이덴이 지구상의 가장 뛰어난 세 명의 무사를 데리고 지구의 운명을 건 일생일대의 결투를 벌인다는 내용의 광대한 스케일의 액션 어드벤처이다. 이 영화는 전세계의 컴퓨터 게임광들에게 그 게임 속에 숨어 있는 신비로운 뒷 이야기와 인물들에 대한 생생한 이야기를 선사할 것이다.

■ 문의처 : 이우영상(02)518-6902,3

비디오

중국룡



영화 「중국룡」은 중국의 정통 소림사 무술에 코믹성을 가미한 작품으로 기존의 무술영화는 달리 천진난만한 소년들을 주인공으로 하고 있다는 것이 특징이다. 초능력과 무술실력을 갖춘 소룡 소연 남매가 테스트를 거쳐 특수임무를 수행하러 삼촌과 함께 하와이로 떠나면서 이 영화는 시작된다. 긴장감을 유발시키는 다수의 무술인들을 상대로 펼치는 호쾌한 무술실력과 꼬마 악동이 터뜨리는 천진난만하면서도 코믹한 해프닝이 영화의 재미를 더한다.

■ 문의처 : 영성프로덕션
(02)3451-4800

가볼만한 곳

한국잡지종합전시관

우리나라에서 발행되는 모든 잡지를 한곳에서 일목요연하게 볼 수 있는 한국잡지종합전시관이 생겼다.

사단법인 한국잡지협회가 세계 최초로 설립한 이 전시관은 약 4,000여종의 잡지를 각 분야별로 전시하여 국민의 잡지에 대한 이해와 편리를 제공하기 위해 11월 13일 개관을 앞두고 있다. 장소는 서울 종로2가 시사영어사 빌딩 지하2층으로 시간은 오전 10시부터 오후 8시까지이다. 또 전시기간에는 전시관에 비치되어 있는 모든 잡지의 구입, 편리를 제공하기 위해 별도의 잡지전문 서점을 운영할 예정이다.

■ 열람시간 :오전 10시~오후 8시까지
■ 휴 무 : 매월 2째주 화요일
■ 관 람 료 : 무료
■ 문 의 : 한국잡지협회 사무국
(02)735-9464, 737-2485

즐거운 챔프가족


챔프에 새로 들어와 프레쉬한 삶을 시작한 2명의 햇병아리 여기자
병아리란 말은 빼줘
안녕 챔프독자 여러분~
무감각파 쉽게 흥분 하지 않는 차분한 성격의 소유자 몸매가 좋아 송백정이 그냥 뽑았다는 소문도 있음
쾅
이 바보 컷맨! 그땐 부장님도 있었어
제발 병아리는 빼
여하튼 햇병아리 신입 기자의 고달픔이 회비의 쌍곡선을 그려본다
Z=챔프입사
0
x
어려서 난 한가지 큰 충격을 겪었지
우아 맛있겠다
이거 언제 먹어유! 엄마
1시간후에
식충이! 그걸 다 먹었어
수영하고 온 사이에 닭 4마리를
이 돼지!
못살아
그날 소풍은 그렇게 끝났다
어머 고마워
선물이야
난 미래에 과학자가 꿈이었다 에디슨처럼
엥! 부화했나!
엄마 엄마
우웩! 이젠 닭고기는 싫어
100m
지금 생각해 보면 옆집 순돌이가 준 것은 도마뱀의 알이 었지만 그후로 난 닭고기 알레르기가 있어 고전을 면치 못했다
중학교 때
경고
바리케이트
고등학교때
꼬꼬고등학교 2학년 인데 켄터키치킨 집에서
닭
제발 닭 이야기는
닭고기 아르바이트는 이제 싫어 접시닦이나 할래
재수 때
007미팅!
안녕하세요! 닭머리입니다
그런 아픈 기억이있었지

'닭고기 아줌마~' 챔프가족은 적응력이 뛰어나야 돼





† 선물과 점수를 드립니다 †

이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내 주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 분에게는 1,000점을 드립니다.

⚜보낼 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 「금단의 비법」 담당자 앞

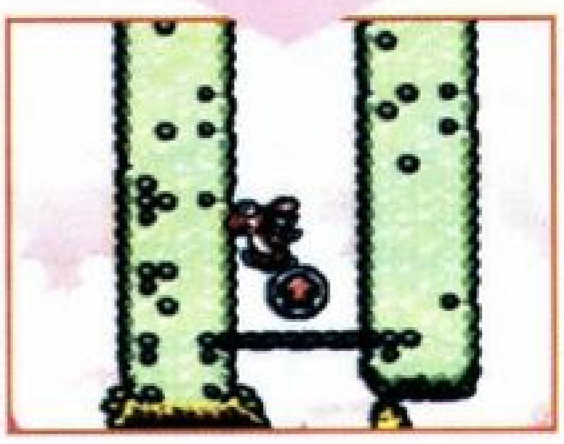
챔프 제공 금단의 비법

슈퍼컴보이

요시 아일랜드 / 공중 스테이지로 워프



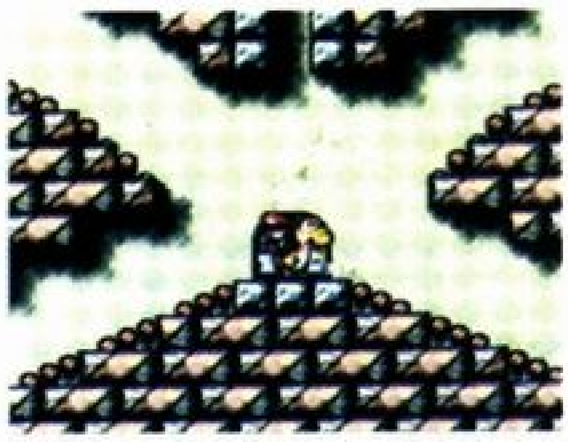
이 장소에서 알을 던지면 숨겨진 점프대가 위에서 떨어진다



이 점프대의 왼쪽 끝에 올라 타고 십자 버튼의 왼쪽을 누른 채로 점프!

우선 월드4-7을 플레이해서 츠무지군이라고 하는 적 캐릭터가 나오는 장소까지 나간다. 다음에 왼쪽 끝에 코인이 세로로 3개 늘어선 장소에서 바로 위에 알을 던져 점프대를 떨어뜨린다. 여기서 점프대를 사용해 빅 점프를 하면 두번째 점프대가 있는 장소에 갈 수 있다. 이 두번째 점프대를 사용해 다시 빅 점프를 하고 그 뒤 화면이 바뀔때까지 십자 버튼의 왼쪽을 계속 누른다. 평상시라면 보너스 스테이지로 들어가는데 어떻게 된 건지 수수께끼의 공중 스테이지로 들어가 버린다. 다시 여기에서 점프하여 B버튼을 누르면서 오른쪽 끝으로 이동하여 또 점프하여 B버튼을 누르면서 왼쪽으로 내려간다. 그러면 월드1-1의 골 바로 앞에 도착하게 된다. 이 월드1-1은 힌트 블럭 메시지가 나오지 않으면 보통 스테이지로 바뀌지 않는다.

이것을 클리어하면 월드4-7을 클리어하는 것이 되고, 실수한 경우 월드4의 코스 셀렉트 화면으로 되돌아 간다.



우선은 4-4 제로 포인트 부근에 있는 갈림길까지 와서 오른쪽 윗길로 간다

보로도로 무한 1UP

보로도는 알을 연속으로 6발 맞으면 쓰러진다고 알고 있다.

게다가 4발째부터는 알을 맞을 때마다 요시가 1UP한다. 이것을 이용해서 알을 5발 맞히면 화면을 스크롤시키고 다시 5발 맞히는 순서를 반복하면 요시가 증가한다.



보로도는 보통 히프어택으로 쓰러지지만 알을 맞힌다



4발째부터는 1UP한다. 반복해서 요시를 점점 증가시킨다

다섯가지의 숨겨진 보너스 방

우선 월드6-6에서 중간 링을 지나 회전하는 애슬레틱마루가 3단계 있으므로 주의하자. 첫번째 통나무의 움직임이 멈추면 두번째 통나무마루가 회전하고 있는 곳에 타이밍을 잘 맞추어 점프한다. 이 때 Y를 누르고 점프하여 B버튼을 눌러 타면 성공하기 쉽다. 보이지 않는 곳이지만 화면에서 절반밖에 나오지 않는 벽을 향해 요시가 부딪치면 보너스 스테이지에 들어간다. 처음 보너스 스테이지는 코인뿐.

보너스면의 타입은 사진을 참조. 통나무에 날아서 이동하는 타이밍을 맞추기 어려우므로 계속해서 연습해 본다.



첫번째단의 통나무가 멈춰 있고 두번째단의 통나무가 회전하고 있을 때 점프다



벽에 부딪치면 두번째 통나무로 하이 점프해서 B와 오른쪽 누르면 된다

택틱스 오거 / 손쉬운 뮤직 모드

화려한 사운드를 들을 수 있는 뮤직 모드가 발견됐다. 게임을 처음부터 시작하고 주인공을 「MUSIC」이라는 이름으로 하자. 그러면 뮤직 모드가 된다. 여기서 십자 버튼의 위쪽이나 아랫쪽을 눌러 선택하고 나서 A를 누르면 음악이 시작되고 B를 누르면 음악이 멈춘다. 또 셀렉트를 누르면 그 음악의 데이타가 나온다.



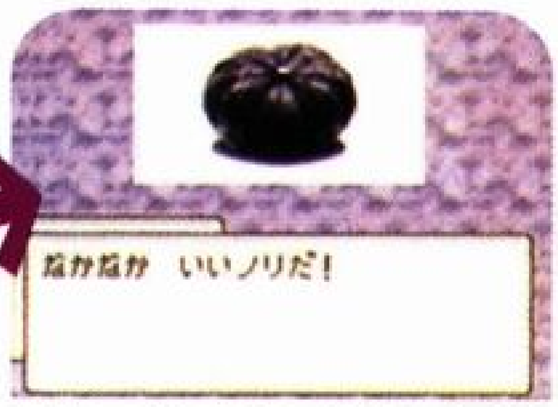
이름을 「MUSIC」이라고 입력

미스틱 아크 / 호박으로 연주

이 호박을 발견하기 위해서는 '모래의 세계'를 클리어해서 힘의 아크를 손에 넣는다. 그리고 신전의 왼쪽 안에 있는 조리장에 간다. 호박을 발견하면 '두드린다'를 선택한다. 그러면 「가락에 맞춰 연주해 보자」「정말 좋은 박자다!」라고 하는 커멘드가 나온다.



보통 두들겨도 소리는 "퐁"밖에 울리지 않지만 2번 두드리면…



정말로 호박이라고 생각할 수 없을 정도의 박자가 좋은 리드미컬한 소리가 난다

플레이 스테이션

제로 디바이드 / 보너스 게임으로 즐긴다

줌에서 발매되어 인기를 얻은 퍼스컴용 슈팅 「화란크스」의 축소판을 즐길 수 있다.

커멘드: 2P측의 셀렉트와 스타트를 동시에 누른다.



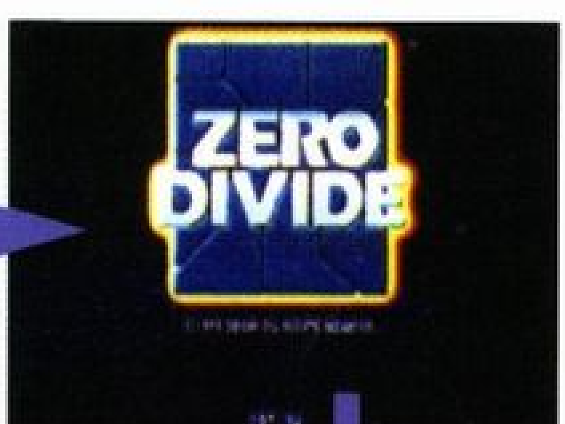
타이틀 화면이 나타나면 2P측 버튼을 누른 채로 있는다



그러면 「보너스 게임」이라는 표시가 검은 화면 위로 나타난다

디지털 만화를 본다.







정말 불가사의한 만화가 들어 있는 것이 발견되었다. 방법은 단순하기 때문에 꼭 도전해 보자

키 워드

노 미스 노 컨티뉴로 주루를 쓰러뜨린다

커멘드

옵션에 커서를 맞춰 2P측의 L1, L2, R1, R2셀렉트를 누르면서 스타트를 누른다

스테이지를 선택한다

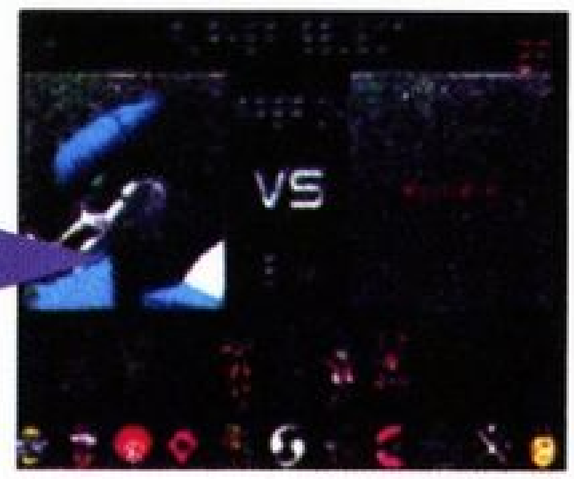
주루와 엑스틀이 사용 가능한 상태에서 베스트랩으로 5초대를 넘긴다. 또는 총 플레이 시간이 30시간을 넘으면 VS 플레이 캐릭터 셀렉트 화면에 스테이지 선택 번호가 표시된다. 이것으로 원하는 스테이지에서 대전할 수 있게 된다.

키 워드

총 플레이가 30시간을 넘도록…



아무 것이나 우선은 5초대를 넘긴다



그러면 캐릭터 셀렉트 화면에서 스테이지를 선택할 수 있다

무적과 스테이지를 선택

숨겨진 게임 「파랑크스」에서 무적이 되는 커멘드가 있었다. 배경이 빨갛게 변하면 성공. 커멘드를 입력하는 동안 동그라미 버튼을 누른 채로…

스테이지 선택은 우선 한번 클리어하지 않으면 안된다. 옵션 설정에서 여러가지 패러미터를 간단하게 변경하면 어렵지 않게 엔딩을 볼 수 있을 것이다. 그 후에 커멘드 입력을 시작하자.

커멘드 A

동그라미 버튼을 누른 채 컨피그에 들어간다

커멘드 B

키 컨피그에 커서를 맞추고 L2, R2을 누른다

키 워드

우선 엔딩을 본다

커멘드 C

키 컨피그에 커서를 맞추고 누른 채로를 누른다



컨피그 화면에 들어가도 는 눌러둔다



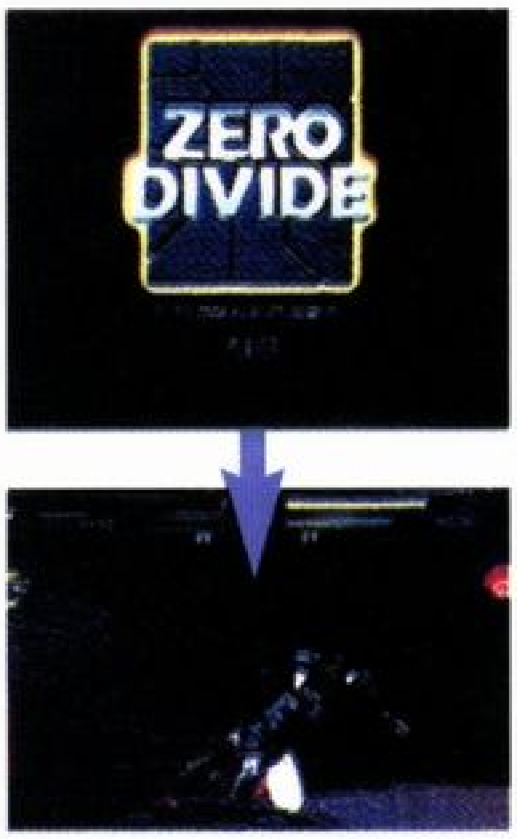
보턴을 누른 채 컨피그를 입력한다

컴퓨터끼리의 대전

1P측의 콘트롤러로 L1, L2, R1, R2를 아래로 누르면서 스타트 버튼으로 대전 플레이에 들어가면, 캐릭터를 선택해도 양쪽 다 컴퓨터 캐릭터가 된다. 좋아하는 캐릭터를 골라서 관전하자!

커맨드

L1, L2, R1, R2를 아래로 누르면서 스타트 버튼을



새턴

수호연무/스페셜 모드의 대전 상대가 변한다

스페셜 모드에서 난이도를 4이상으로 해서 시작한다



노 컨티뉴로 임충을 쓰러뜨린다



말에 탄 호연작이라는 캐릭터가 등장한다

A, B, C, X, Y, Z 중에서 아무 버튼이나 누른다



캐릭터 셀렉트 화면에서 옆의 조작 방법대로 캐릭터를 결정한다



캐릭터 옷의 색깔이 변한다. 컬러풀하게 기분전환

3가지의 숨은 기술

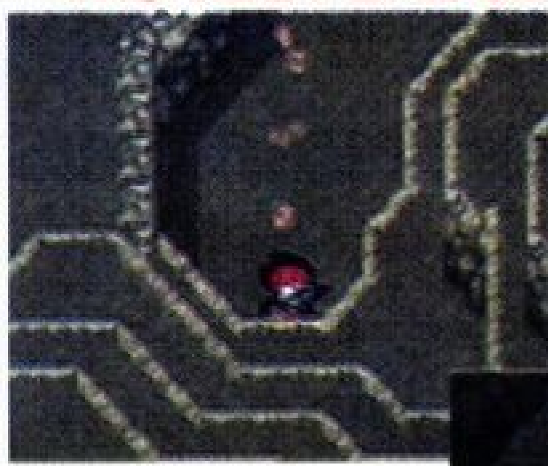
누르자

전투 중에 오른쪽의 표에 쓰여있는 커멘드를 입력하면 그 커멘드에 따라서 기술이 펼쳐진다. 그런 기술은 모든 캐릭

숨겨진 기술의 커멘드

기술 명	커멘드
도발	A와 X를 동시에 누른다
기절 속임수	B와 Y를 동시에 누른다
무기 던지기	C와 Z를 동시에 누른다

샤이닝 위즈덤 / 숨겨진 동굴에서 '리버스 업' 입수



막다른 곳에 이르면 슬라이딩

숨겨진 동굴에는 슬라이딩해서 들어가야 한다. 그러므로 반드시 슬립 슈즈를 신은 상태에서 비법을 하지 않으면 안된다.



슬립 슈즈를 신으면 캐릭터의 움직이는 방향이 방향 버튼의 조작과 반대로 된다

사막지대의 숨겨진 동굴



오데간 성에서 사막의 미궁으로 향하는 도중의 막다른 곳

슬라이딩을 하고 숨겨진 동굴에 들어가기 위해 반드시 슬립 슈즈를 신어 두어야 한다.



슬라이딩으로 보석상자가 있는 숨겨진 동굴로 들어갈 수 있다

월드 어드밴스드 대전략 / 전투 애니메이션을 FST 모드에서

플레이 중에 설정 변경 화면을 나타나게 하고 커서를 「시스템」에 맞춘다. 그리고 스타트 버튼을 누른 채로 C버튼을 누르면 전투 애니메이션 설정이 「FST」로 된다. 그대로 게임을 계속하면 전투 애니메이션이 자군의 턴만 표시되고 그외 전투는 생략되는 모드가 된다.



시스템에 맞추고 스타트 + C버튼. 이것으로 전투 애니메이션이 FST로



이것으로 아군 이외의 전투 신은 생략된다. 시간을 절약하고 싶을 때 사용하자

클럭 워크 나이트-페파르초 대모험 하권- /스테이지 셀렉트



셀렉트 화면에서 아래와 같이 한다

우, 상, 좌, 상, 우, 상, 하, 상, 좌, 상, 좌, 상의 순으로 누른다



방향버튼의 상, 하와 X로 스테이지를 선택하고 스타트를 누르면 시작된다

독자 제공 금단의 비법

※아래의 독자들에게는 전원 챔프점수 1,000점을 드립니다.

SFC 크로노 트리거 / 행운의 아이템 발견



크로노가 죽은 뒤 흑조호에 갇히게 되는 일행. 이곳에서 흑조호의 환기구멍으로 진행한다. 가장 위까지 간 후 오른쪽, 아래, 오른쪽으로 진행하면 반짝이는 아이템이 있다.

숨겨진 오프닝이 등장

이것은 챔프 독자들에게만 알려드리는 크로노 트리거의 숨겨진 오프닝이다. 오프닝을 보는 방법은 크로노 트리거에서 맨 처음 시계가 나타나 왔다갔다 할때 L, R을 동시에 누른다. 이것이 성공하게 되면 숨겨진 오프닝이 등장한다. 숨겨진 오프닝의 내용은 앞으로 크로노가 겪을 이야기와 크로노 트리거를 제작했던 사람들의 이름들이 등장한다.

장우진/
성APT 1

SFC 파이팅 일레븐 / 심판이 개로 변한다

일단 게임시작 화면에서 「PRESS START」라는 글자가 나올 때 2P의 콘트롤러로 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A 순으로 커멘드를 입력하고 게임을 시작하자. 게임을 시작하면 심판이 개로 변해있다. 참고로 커멘드는 1과 같으나 1은 선수들의 컨디션이 최상이 되는 것이다.

신현기/
동 1070

ARC 킹오브 화이터즈 '95 / 초필살기를 손쉽게 사용할 수 있다



이것은 오메가 루갈과 구나사기 교가 사용할 수 있는 비법이다. 일단 공중으로 점프를 한 후 초필살기 커멘드를 입력하자. 그리고 땅에 착지하자마자 초필살기에 해당되는 버튼을 누른다. 그러면 곧 바로 초필살기를 할 수 있다.

진현민/
동 253-

료와 로버트의 비법



일단 료와 로버트의 초필살기를 사용하자. 초필살기에 걸려들면 → ↘ ↓ ↘ A 를 계속 입력하자. 그러면 보통 필살기에서는 마지막에 공중 높은 곳에서 상대를 두번 때리게 되지만, 이 방법을 사용하면 낮은 점프로 상대를 두번 치게 된다.

여현동/
372-29 1

하이데른의 2번째 초필살기



파워게이지를 모두 채운 뒤, 달빛 후려치기를 허공에 한번 사용한 뒤 상대에게 다가가서 스톰브링거를 입력한다. 1P쪽에서는 3분의 2정도 데미지를 입지만 2P쪽에서는 반 정도밖에 데미지를 입지 않는다. 킹오브 화이터즈 '94에서는 단 한번에 상대를 보낼수 있는 무서운 기술이었다.

김재은/
135-35 4/

PS 드래곤볼Z 울티메이트 배틀 / 5인 선택방법 (숨겨진 캐릭터)

일단 오프닝 장면이 끝난 후 아무것도 누르지 말고 상, 세모, 하, 엑스, 좌, L1, 우, R1을 입력하면 다시 마인부우가 자는 화면이 나오고 5인의 오프닝 장면이 나온 뒤 드래곤볼Z 22인에서 드래곤볼Z 27인으로 바뀌게 된다.

최우진/
주APT 1

ARC 버철 화이터2 / 슬로우 모션 보기와 파워 업

슬로우 모션 보기는 아주 간단하다. 일단 상대편을 KO 또는 링아웃 시킨뒤에 P, K, G버튼을 모두 누르고 있는다. 단 슬로우 모션은 1회밖에 사용하지 못한다. 그리고 파워업은 일단 코인을 넣기 전부터 펀치, 킥, 가드 버튼을 누르고 있는다. 코인을 넣고 START를 누른 뒤 자신이 사용할 캐릭터에 커서를 옮긴 뒤 펀치나 킥 버튼 중 하나를 선택한다. (선택 후에도 계속 누르고 있는다.) 싸움이 시작될 때까지 계속 P, K, G를 누르고 있는다. 만약 성공을 하면 보통때보다 파워가 업되는 것을 느낄 수 있다.

옥정욱/
주공APT



버그를 잡아라!

이번 호에는 '버그를 잡아라' 코너에 마련된 만화를 독자가 보내주신 것 중에서 뽑았습니다. 앞으로도 계속 보내주시길 바라며 만화가 채택되신 분에게는 포상점수 500점을 드리겠습니다.



본지 126P
장 르 : 세가(X) 장 르 : 대전 액션(O)
제작사 : 9월29일 제작사 : 세가
발매일 : 대전 액션 발매일 : 9월29일
가 격 : 5,800엔 가 격 : 5,800엔

본지 166P
제작사 : 롤플레잉(X) 제작사 : 카도카와 서점(O)
장르 : 카도카와 서점 장르 : 롤플레잉

버그잡이 2호 포상점수 1,000점

김주영/[redacted]



발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. 저는 10개월 동안 버그를 잡아 올렸지만 여태 큰 것에 뽑힌 적이 없어요. 그래서 부탁드려요. 빅보스님 제발 챔프점수를 1,000점 주세요. 알았죠? 약속!

버그 생포상황

본지 82P 버철 화이터 - (X) 버철 화이터 2 (O)
본지 198P 귀여운 미첼 (x) 귀여운 미쉘 (O)
본지 199P 레이우롱VS 미첼 (X) 미쉘 (O)

버그잡이 1호 포상점수 2,000점

이승현/[redacted]



발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. 저는 게임챔프를 작년 11월호 부터 95년 11월호까지 열심히 애독하는 한 중학생입니다. 이번 버그잡이를 처음하면서 느끼게 된 것이 있습니다. 게임챔프는 이렇게 좋은 프로그램이 있어서 좋다는 것입니다. 저는 플레이스테이션과 새턴을 가지고 있는 유저이지만 소프트가 별로 없어서 요즘엔 오락을 하지 않습니다. 그리고 제가 버그 생포를 처음하는 것이니 예쁘게 봐주시고 아무쪼록 건강하게 오래오래 사세요.

버그 생포상황

본지 128P
장 르 : 세가(X) 장 르 : 시뮬레이션 RPG (O)
제작사 : 연내발표 제작사 : 세가
발매일 : 미정 발매일 : 연내발표
가 격 : 시뮬레이션 RPG 가 격 : 미정

버그잡이 3호 포상점수 1,000점

이준용, 김우태/[redacted]



발신자 검색

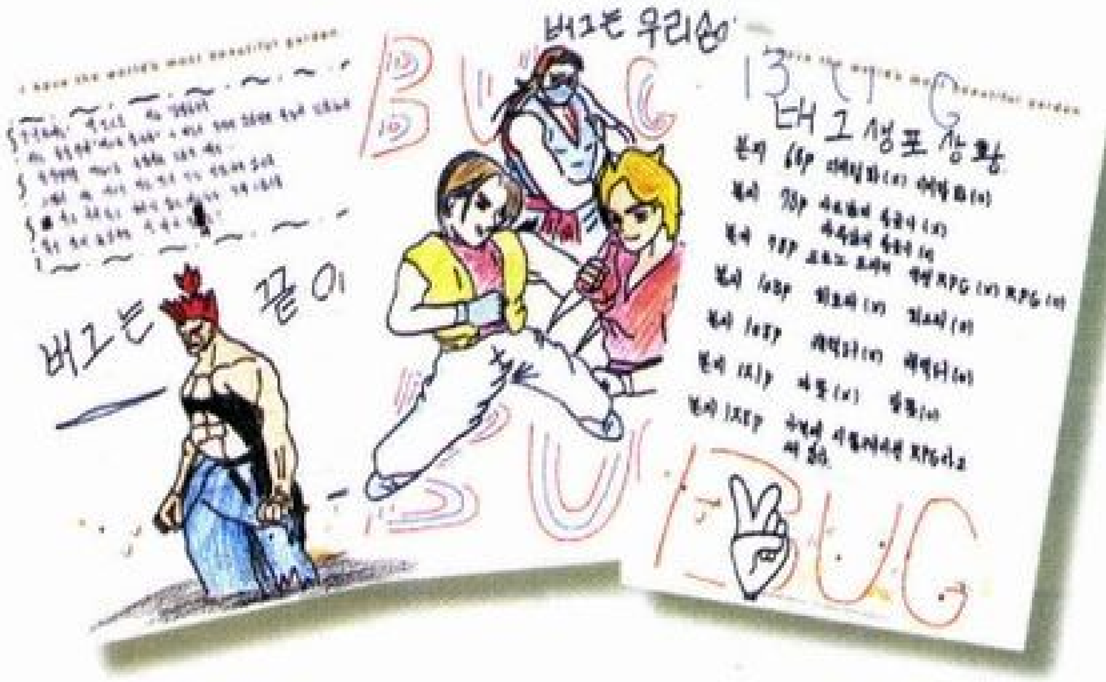
안녕하세요? 빅보스님. 우리는 김우태, 이준용으로 이루어진 NEW BUG H.T 바로 BUG KILLER입니다. 게임만을 6년 동안 해와서 완전 게임에 도가 텄고 3일만 연구하면 보스를 물리치는 나름대로의 비법을 만드는 GAME MAN입니다. 그런 우리에게는 게임챔프는 좋은 것이었습니다. 달인의 비법서라고 할까요. 우리들은 PS, SS, SFC, NEOGEO를 노려 버그를 잡았습니다. 다음은 생포자 명단입니다.

버그 생포상황

부록 9P 9위 NBA 라이브 '95 액션(X) 라이브' 95 스포츠 (O)
본지 190P 즐거운 챔프가족에 4번째 그림과 12번째 그림에 말주머니가 비어있다
본지 62P 슈퍼 패미콤 (X) 슈퍼 패미컴 (O)

버그잡이 4호 포상점수 1,000점

최문호/[redacted]



발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님 처음 뵙겠습니다. 저는 한달 전에 「버그를 잡아라」라는 내용이 실려져 있었던 걸 보았습니다. 한달 전이란 그 때 처음으로 이 잡지를 보았기 때문...

그래서 저는 버그를 처음 잡아 보는 신참내기입니다. 잠을 자지 않고 이제껏 잡은 버그들을 보내드립니다. 많이 잡지 않았지만 잘 받아주세요.

버그 생포상황

본지 73P 아르남의 송곳니 (X) 아루남의 송곳니 (0)

본지 78P 크로노 트리거 액션 RPG (X) RPG (0)

본지 103P 회호리 (X) 회오리 (0)

본지 108P 캐럭터 (X) 캐릭터 (0)

본지 121P 자못 (X) 잘못 (0)

버그잡이 5호 포상점수 1,000점

문승복/광[redacted]



버그 생포상황

애독자 엽서 우편번호 140-111 (X) 140-133 (0)

본지 139P '사이보그 육성 시뮬레이션 게임'...이다 (X) '사이보그 육성 시뮬레이션 게임'이다 (0)

본지 150P 우측의 스테이지 설명이 스테이지3과 스테이지4의 설명 순서가 바뀌었다.

버그잡이 6호 포상점수 1,000점

최우진/[redacted]

발신자 검색

안녕하십니까? 저는 강원도에서 버그를 소탕하고 있는 중학교 2학년생입니다. 이렇게 버그들을 잡아올린지 어언 6개월. 하지만 선착순이라서 매일 '그밖에 버그 헌터'에만 실렸지만 11월호 독자확성기에 제 의견을 들어주셔서 감사합니다. 그래서 이제부터는 더욱더 열심히 버그를 잡아서 보내겠습니다. 그런데 언제부터인지 바꾸 버그가 사라지는데... 좋은건지 나쁜건지 어쨌든간에 버그를 소개합니다.



버그 생포상황

본지 78P 미스틱 아크(NEW)에서 (NEW)를 빼야함

본지 95P 맨위 댄스교습과 농가의 일의 그림이 바뀜

본지 표지 후면의 주소가 예전 주소이다



버그잡이 7호 포상점수 1,000점

김기진/[redacted]



발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. 이렇게 싸늘한 계절에 몸은 괜찮으신지요. 시험기간에 버그잡는 사람은 저밖에 없으리라고 생각합니다. 또 3시까지 버티게 되었습니다. 시험도 중요하지만 챔프에 날뛰는 버그를 잡는 것이 제 임무라고 생각했습니다.

버그 생포상황

본지 82P 왼쪽 아케이드용 사진과 (X) 위쪽 아케이드용 사진과 (0)

본지 105P 폭도 넒어 (X)폭도 넓어 (0)

본지 133P 애니에미선 (X) 애니메이션 (0)

본지 135P 그림 두 장면이 같다

본지 136P 설명이 반복된다

기타 그밖에 버그헌터 리스트

이경진/[redacted]
옥정욱/[redacted]
김민용/[redacted]
이순재/[redacted]
김원술/[redacted]
안정환/[redacted]
김태균/[redacted]
박경민/서[redacted]
윤원주/부[redacted]

※ 그밖에 헌터 리스트에 당첨되신 분에겐 전원 챔프점수 200점을 드립니다.

챔프 아트갤러리

장　원 : SFC 게임팩
준 장 원 : IBM-PC 게임 디스켓
준준장원 : 게임음악 CD
입 선 작 : 챔프점수 1,000점



이달의 장원

리플레이답지 않은 그림
박준모/ [illegible]



준장원

내버려진 투신
최문호/ [illegible]



준준장원

김나는 에이지
옥정욱/ [illegible]

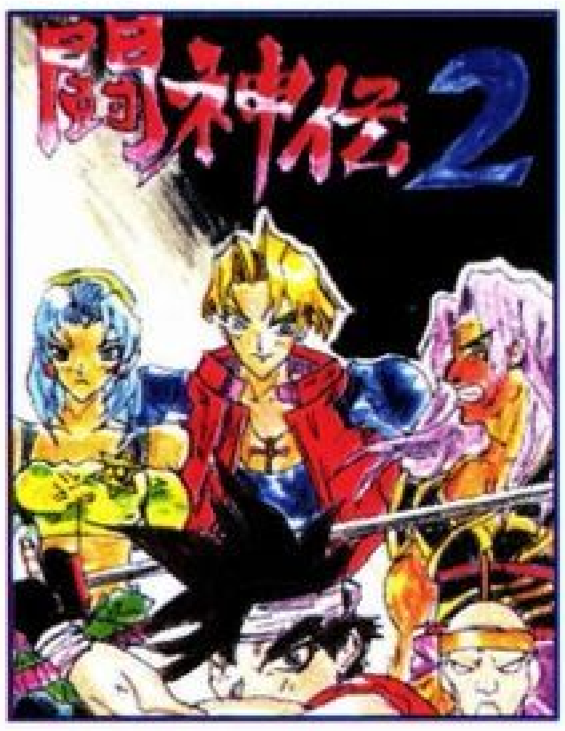


입선작

웃어봐! 트레이시
노우석/ [illegible]



숙명의 검사들
송수근/ [illegible]



투신전의 캐릭터들
김성우/ [illegible]



에이지와 엘리스의 모습
전대식/ [illegible]



핸섬 걸 트레이시
권민경/ [illegible]



에이지가 간다!
최우진/ [illegible]



투신전의 주인공 에이지
이상진/ [illegible]



공포의 삼인방????

김창제/



투신전의 20대, 30대,60대

임인호/



와! 거인이다!

이경진/

4컷 만화



에이지와 잭2의 대결

이수열, 이정재/



투신전2의 발매일은 언제?

노윤범/



우리들의 영원한 캐릭터 에이지

장영준/



아기 엘리스와 트레이시 소피아

이영주/



새로운 멤버 트레이시

최정훈/



투신본색

P.Duke./



2명의 신캐릭터가 등장

이승현/

알림 이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 이름을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 자신의 신분을 증명할 수 있는 신분증을 지참하시고 게임챔프로 방문하시기 바랍니다. 상품을 받을 수 있는 날은 매월 24일이며 당선 후 1개월이 지나면 무효 처리됩니다. 참! 방문전에 반드시 전화를 걸어서 〔챔프 아트갤러리〕 담당자와 약속하는거 잊지 마세요.

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 〔챔프 아트갤러리〕 담당자 앞



투신전2의 캐릭터들

이재현/



산타클로스가 된 에이지

김정훈/

96년 1월호 챔프 아트갤러리의 주제는?

96년 1월 챔프 아트갤러리는 「버철화이터2」 캐릭터를 보내주세요. 만약 주제와 다른 그림을 그려 보내주신 분들은 자동 탈락됩니다. 당첨되신 분께는 푸짐한 선물과 챔프점수를 드립니다!

인터넷 정보국

최근 최고의 정보통이라고 하면 인터넷을 손꼽는다. 각 정보회사는 물론이고 기업들도 앞을 다투어 인터넷 장악에 들어갔고 거기에 게임업체들도 예외는 아니었다. 닌텐도와 스퀘어는 물론이고 캡콤과 세가도 인터넷 서비스를 개시했다. 챔프에서는 인터넷 속의 게임 정보와 기타 인터넷 정보를 소개하기로 했다.

세가와 닛산의 합작

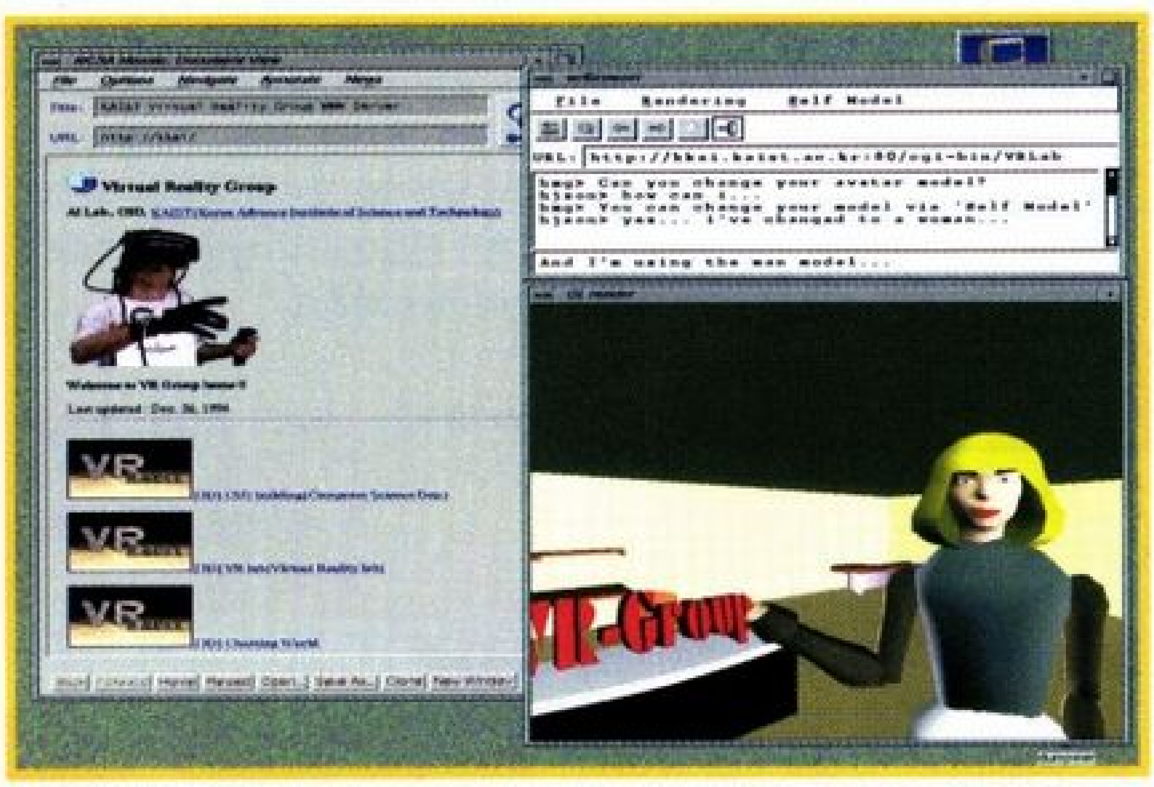
내년 중 세가가 새턴을 단말기로 한 인터넷 접속 서비스를 계획하고 있다는 화제는 이미 널리 알려져 있지만 사실 그 계획은 세가와 닛산 자동차와의 합작으로 진행되고 있다는 것이 밝혀졌다. 새턴에서 인터넷을 이용할 수 있는 전용 모뎀은 물론 세가가 개발했다. 그러면 닛산은 어떤 부문을 담당하게 되는 것일까. 사실은 이 새턴을 사용한 경우에만 이용할 수 있는 닛산의 홈 페이지를 개설할 예정인 것이다. 현재 이미 닛산은 인터넷 홈페이지를 개설하고 신차 정보 등을 소개하고 있기 때문에 이 새턴용 홈 페이지에서는 보다 간단한 방법으로 많은 사람들이 이용할 수 있고 보다 폭넓은 여론을 수용할 계획이며 새턴용 네트워크 게임이나 정보 서비스 등이 고려되고 있다.



공개 중인 세가의 홈 페이지

국내최초 3차원 브라우저 개발

한국과학기술원 전산학과 원광연 교수팀(인공지능 연구실)에 의해 국내 최초로 WWW 3차원 웹브라우저가 개발됐다. 현재 WWW 3차원 웹브라우저는 미국의 실리콘그래픽스가 유일하게 〔웹스페이스〕라는 제품을 내놓고 있는 실정이다. 그간의 2차원 화면에서 벗어나 WWW 3차원 웹브라우저를 사용하면 인기를 모았던 게임인 〔둠〕과 같은 3차원적인 화면으로 인터넷을 즐길 수 있고 같은 3D 월드 내의 다른 사용자와의 채팅도 할 수 있어 보다 실감나는 검색이 가능하도록 되어 있다.



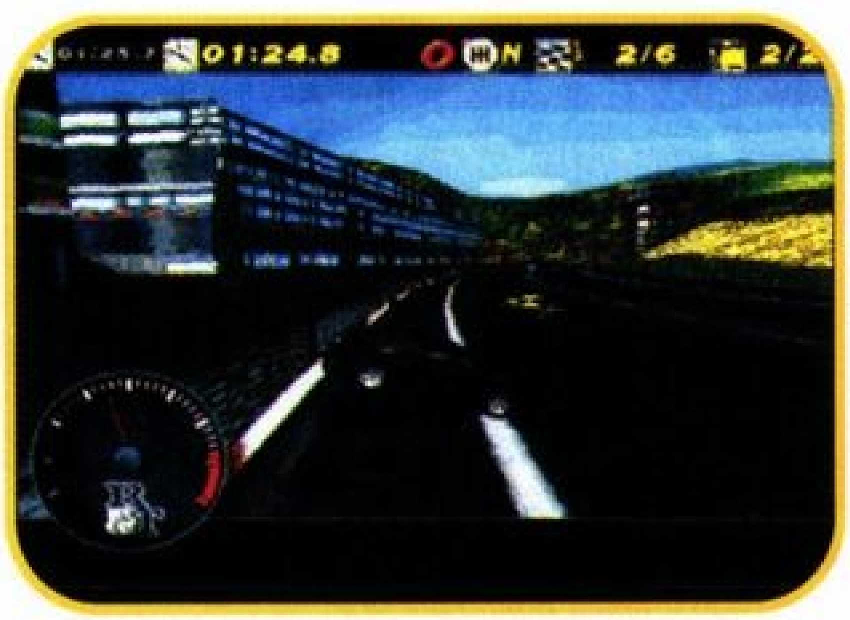
같은 3D 월드 내의 다른 사용자와 채팅

국내 업체별 인터넷 서비스 현황

업체명	접속번호	이용요금	비 고
한국통신	01410, 765-8899	4만~8만	1.54MBPS 회선
한국 PC통신	01410, 745-2880	분당 30원 또는 월 2만5천원	256KBPS 회선
데이콤	01420, 797-7555	분당 30원	512KBPS 회선
나우콤	592-5000	가입비 3만원 분당 25원	512KBPS 회선
에이텔	563-4111	월 3만원	
아이네트 기술	508-7100	월 5만 4천원(부가세 별도)	개인홈페이지 서비스
한글과 컴퓨터	631-3756	월 3만원	

인터넷 히트 게임 30

1. NEED FOR SPEED
2. INNER SPACE
3. TEKWAR
4. APACHE
5. ABUSE
6. CYBERMAGE
7. TYRIAN
8. ROAD HOG
9. MORTAL KOMBAT 2
10. NASCAR RACING
11. MAGIC CARPET 2
12. MEGA MAN X
13. COMMAND AND CONQUER
14. FADE TO BLACK
15. CYBERBYKES
16. FX FIGHTERS
17. PICTURE POKER
18. HI OCTANE
19. DARK FORCES
20. TERMINAL VELOCITY
21. CONFIRMED KILL
22. ALADDIN
23. MORDOR
24. PANIC IN THE PARK
25. WITCHAVEN
26. EPIC SUPER ANDROID PIN-BALL 2
27. BARYON
28. LEMMINGS 3D
29. GALAGA 94
30. CYBERDOGS



인터넷에서 가장 인기를 끌고 있는 「NEED FOR SPEED」

최신 등록 게임

게 임 명	비 고
MECH WARRIOR	실행가능 데모
SKUNNY	DOS & 윈도95용
WHERE'S WALDO	윈도
PBA BOWLING	윈도95 실행가능 데모
PRESSURE DROP	윈도95 퍼즐
UNDER PRESSURE	윈도95 퍼즐

겜훈장

드디어 고독의 계절 가을이 찾아 왔습니다. 오늘도 하염없이 수많은 질문속에서 허우적 거리고 있는 겜훈장. 쓸쓸히 챔프 사무실에 앉아 질문을 해결하고 있습니다. 역시 가을은 남자의 계절인가?



겜훈장을 잡아라! 챔프점수 500점

윤선중/

Q 겜훈장님! 저는 GB를 보유하고 있는 애독자입니다. 얼마전에 제 2차 로보트 대전G를 구입했는데 문제가 생겼습니다. 게임중에 세이브한 후 게임기의 전원을 내리고 팩을 뽑고 다시 해 보았는데, 세이브했던 데이타가 몽땅 지워져 버렸습니다. 왜 그럴까요? 꼭 대답해 주세요. 몇주일 씩이나 고민했습니다.

A 그것은 아마도 백업 전지의 문제인 것같습니다. 대체로 GB나 패밀리에서 사용되는 팩들에 들어가는 백업 전지의 수명은 2~3년. 때문에 구입하신 제2차 슈퍼 로보트 대전G가 카피팩인 경우 수명이 다 된 백업 전지를 사용했을 때 세이브가 않될 경우가 있습니다.

여현동/

Q 겜훈장님 안녕하세요? 현재 킹 오브 화이터즈'95를 신나게 즐기는 독자입니다. 다름이 아니라 제 친구중 이승건이란 아이가 있는데 킹 오브 화이터즈'95에서 루갈, 사이슈 말고도 또다른 숨겨진 캐릭터가 나온다고 합니다. 또 오락실에서도 소문만 쫙 퍼졌습니다. 그 캐릭터는 다름아닌 킹 오브 화이터즈'95에서 루갈을 소개하는 여비서입니다. 겜훈장님도 모르시겠지만 SNK사나 일본 특파원에게 물어봐 주시고 답변 부탁드립니다.

A 요즘 킹오브 화이터즈95에 대한 여러가지 소문이 참 많습니다. 기스를 고를 수 있다, 고우키를 고를 수 있다... 또 요즘들어선 하오마루와 겐쥬로를 고를 수 있다는 소문도 있습니다. 하지만 이 소문들은 모두 거짓입니다. 알아본 결과 숨겨진 캐릭터는 루갈과 사이슈뿐입니다. 그러니 더이상 기대는 하지 마시길...

전병창/



3주년 겜훈장 축하! 챔프점수 500점

김경해/

Q 안녕하십니까? 겜훈장님 현재 차세대기 구입을 벼르고 있는 SFC 유저입니다. 궁금한 점은 차세대기와 TV와의 연결 방법인데, 저희집 TV는 비디오와 일체형으로 AV 단자가 없어서 RF 유니트로 게임을 즐길 수 밖에 없습니다. 차세대기도 RF 유니트로 TV와 연결이 가능한지요. 꼭 알려주시기 바랍니다.

A 물론 가능합니다. 새턴의 경우 국내발매의 삼성전자가 RF를 동봉하여 발매할 것입니다. 그리고 RF를 별도로 구하는 방법도 있습니다. 이것은 플레이 스테이션의 경우도 마찬가지이므로 크게 걱정하지 않으셔도 됩니다.

신현덕/

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 새턴에 아주 관심이 많은 유저랍니다. 이번에 등장한 삼성새턴과 같이 발매되는 게임이 삼성새턴에서만 사용할 수 있고 세가새턴으로는 사용하지 못한다고 들었습니다. 그러면 삼성새턴으로는 현재 불법으로 유통되고 있는 게임은 사용하지 못하는 것인지요? 꼭 알주시기 바랍니다.

A 새턴용 소프트는 크게 3가지로 나눌 수 있습니다. 그것은 미국 버전과 아시아 버전, 그리고 일본 버전입니다. 여기서 삼성 새턴의 경우에는 아시아 버전과 미국 버전밖에 사용할 수 없습니다. 그 때문에 일본 버전과의 호환성에 대해서는 현재로는 불가능이라고 보여지고 있는데 정확히는 밝혀지지 않고 있습니다.

이상은/

Q 안녕하세요? 지금은 환절기라 감기가 유행하고 있습니다. 감기 조심하세요? 제가 이렇게 엽서를 띄운 이유는 바로 철권2 때문입니다. 저는 남코의 팬이기 때문에 철권하면 미쳐버리는 사람입니다. 여쭈어볼 사항은 이제까지 등장한 중간보스들을 선택하는 방법입니다. 꼭 알려주시기 바랍니다.

A 현재 선택할 수 있는 중간보스는 7명으로 브루스, 간류, 쿠니미츠, 쿠마, P-잭, 알렉스, 로저 등이 있습니다. 그밖에도 안나, 리 등 고르는 사람이 있다고 들었습니다만 아직 확실치는 않습니다. 철권2의 중간보스를 고르는 방법은 아주 간단합니다. 부르스는 일단 레이에게 커서를 맞추고 스타트 버튼을 4회 누른 뒤 오른쪽으로 커서를 옮기면 됩니다. 간류는 미첼에게 커

서를 맞추고 스타트 버튼을 계속 누른 상태에서 하, 상을 입력하면 되고, 쿠니미츠는 게임 시작전부터 LP을 계속 누른 상태에서 요시미츠에게 커서를 맞추고 우, 스타트 버튼을 누르면 됩니다. 쿠마는 게임 시작전부터 RP를 계속 누른 상태에서 폴에게 커서를 맞추고 하, 스타트, 하를 입력하면 됩니다. P-잭은 잭에게 커서를 맞추고 상, 상, 하, 하, 스타트 버튼, 상, 상을 입력하면 되고, 알렉스와 로져는 게임 시작 전 부터 RK을 계속 누른 상태에서 아무곳에서 커서를 맞춘 후 스타트 버튼, 상, 상을 입력하면 됩니다.

김도신/

Q 겜훈장님! 저는 지금 고민이 한가지 있습니다. 그 고민은 다름아닌 PC용 게임인 「둠2」 때문입니다. 게임의 초반부는 아주 쉽게 클리어 했는데, 조금 지나니 게임이 엄청나게 어려워지더군요. 이 게임에 대한 비법이나 쉽게 클리어할 수 있는 방법이 있다면 알려주시기 바랍니다.

A 둠2의 비법은 다음과 같습니다.

벽뚫고 퓨쳐 : IDCLIP
(모든 벽을 뚫고 지나간다)
순간 이동 : IDCLEV(가고싶은 레벨을 선택한다)
무적 : IDDQD
(무적상태가 된다. 눈이 하얗게 변함)
지도 표시 : IDDT (지도상의 아이템, 무기, 적들을 모두 표시한다)
무기 및 아이템 : IDKFA
(모든 무기와 아이템을 갖춘다)
주먹 파워 업 : IDBEHOLDS
(주먹의 파워를 최상으로 높여준다)



슈퍼 겜훈장 챔프점수 300점

위의 키보드 입력은 게임을 진행하면서 키 입력을 해 주어야 합니다. 하지만 위의 비법을 사용하여 클리어 하기는 너무 쉬운데....

전상철/

Q 안녕하세요? 겜훈장님! 저는 지금 동키콩 컨트리를 즐기고 있는 독자랍니다. 다름이 아니고 동키콩의 라이프수를 한번에 증가시킬 수 있는 방법이 있다고 들었습니다. 어떻게 하면 라이프수를 한번에 증가시킬 수 있을까요?



겜훈장의 2인기 특강시간 챔프점수 400점
최우진/

A 일단 선택화면에서 일레이즈 게임에 커서를 맞추고 B, A, R, R, A, L 순으로 커멘드를 입력합니다. 이 입력이 성공하게 되면 효과음이 울리게 됩니다. 마음에 드는 화일을 선택해 게임을 시작하면 화면 오른쪽 위에 표시되는 라이프수가 50개로 늘어나 있는 것을 발견하게 될 것입니다.

김상민/

Q 안녕하세요? 저는 지금 SFC를 보유하고 있는 유저입니다. 지금 즐기고 있는 게임은 배틀로봇 열전입니다. 이 게임에서 숨겨진 로보트가 있다고 들었습니다. 숨겨진 로보트란 무엇이며 또 어떻게 얻는것인지 알려주세요.

A 배틀로보트 열전에서는 일정한 조건을 갖추어 주면 숨겨진 로보트를 발견할 수 있습니다. 바로 7장에서 3개의 루트로 갈라지는 맵이 있는데, 이곳에서 왼쪽 루트로 진행하면 잠보트3가 나타나 동료가 됩니다. 또 8장에서 비그잠을 물리치기 전에 도라군을 물리치면 타이탄3이 등장합


투신전 완벽분석을 위해... 챔프점수 400점
김기진/

니다. 이 두개의 로보트는 다른 로보트보다 공격력과 방어력이 높기 때문에 아주 유용하게 사용될 것입니다.

조재호/

Q 겜훈장님! 저는 게임챔프를 열심히 구독하고 있는 열성 독자입니다. 제가 편지를 보낸 이유는 PC엔진에서 SFC로 이식된 게임인 에메랄드 드래곤 때문입니다. 제가 알기로는 에메랄드 드래곤에서 디버그 모드가 있는 것으로 알고 있는데, 이 디버그 모드가 나오게 하려면 어떻게 해야 하나요?

A 일단 상태화면과 전투화면 이외에서 시작버튼을 누르면서 L버튼과 R버튼을 함께 눌러주면 왼쪽 부분에 디버그 모드가 나타나게 됩니다. 세이브나 로드를 선택해 A버튼을 누르면 평상시 3개가 있던 데이타가 5개로 늘어납니다. 또 레벨이나 돈을 선택해 A버튼을 눌러주면 레벨과 돈이 올라갑니다. 그밖에도 적들이 출현하지 않게 하는 법등 여러가지가 있으니 한번 플레이해 보십시요.

김창일/

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 플레이 스테이션을 보유하고 있는 독자입니다. 지금 플레이 스테이션용 게임이 많이 등장했는데, 저는 그중 슈퍼 스트리트 화이터 리얼 배틀을 즐기고 있습니다. 제가 질문할 점은 혹시 스화 리얼배틀에서도 고우키를 고를 수 있습니까? 고를 수 있다면 그 방법 좀 알려주시기 바랍니다.

A 스화 리얼배틀에서 고우키를 출현시킬 수 있는 방법은 레벨 5 이상

을 설정하여 노컨티뉴 상태에서 득점이 70만점 이상으로 사가트를 물리치면 출현하게 됩니다.

김현철/ [redacted]

겜훈장님! 저는 지금 상태가 매우 좋지 않습니다. 왜냐구요? 바로 플레이 스테이션용 게임인 제로디바이드 때문입니다. 제 친구들이 말하기를 캐릭터의 색깔을 여러가지고 바꿀 수 있다고 하는데, 어떻게 하면 색깔을 바꿀 수 있을까요? 도저히 색깔을 바꾸려 해도 바뀌지 않습니다. 꼭 답해주세요.

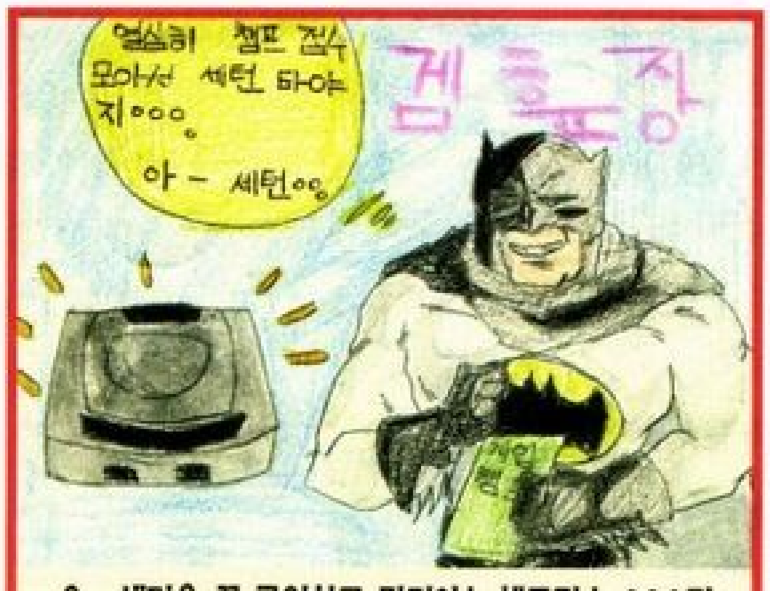
제로 디바이드에서 캐릭터의 색깔을 바꾸는 방법은 아주 간단합니다. 먼저 사용하고 싶은 캐릭터에 커서를 맞추고 방향키의 위쪽을 누르면서 결정하면 2플레이어쪽 캐릭터의 색깔이 됩니다. 난이도와 컨티뉴 회수에 관계없이 일단 클리어한 후 그 다음 캐릭터를 선택할 때 선택버튼을 누르면서 L1, L2, R1, R2, 동그라미, 세모, 네모, 엑스 버튼중에 하나를 누르게 되면 색깔이 바뀌게 됩니다.

조정현/ [redacted]

안녕하세요? 겜훈장님! 저는 지금 플레이 스테이션용 게임인 위닝 일레븐을 즐기고 있습니다. 제가 질문할 점은 모든 팀으로 마지막까지 클리어했습니다. 물론 카메라의 앵글도 바꿔가면서... 이제는 거의 이 게임이 재미가 없어지더군요. 위닝 일레븐에서 숨겨진 비법이나 카메라 앵글을 다른 방법으로 바꿔주는 방법은 없을 까요?

음... 위닝 일레븐을 마스타하셨다니.... 그럼 이 방법으로 한번 게임을 즐겨 보세요. 위닝 일레븐의 타이틀 화면이 나왔을때 상, 상, 하, 하, 좌, 좌, 우, 우 동그라미, 세모 버튼을 눌러주세요. 이것이 성공하게 되면 위닝 일레븐이라는 음성이 들리게 됩니다. 이것을 실행시킨 후 게임을 시작해 카메라의 앵글을 바꾸게 되면 색다른 게임을 즐길 수 있을것입니다.

마준태/ [redacted]



으~ 새턴을 꼭 구입하고 말거야! 챔프점수 200점

조재영/ [redacted]

겜훈장님. 저는 플레이 스테이션용 게임인 드래곤볼 Z 를 즐기고 있습니다. 드래곤볼 Z 에서 캐릭터의 수를 늘리는 방법이 있다고 들었는데, 어떻게 하면 늘릴수가 있을까요?

일단 타이틀 화면이 표시될 때 상, 세모, 하, 엑스, 좌, L1, 우, R1을 입력하면 소리가 울립니다. 이것이 성공하게 되면 평상시와 다른 데모화면이 나오게 됩니다. 이 명령은 재빨리 입력시켜야 성공시킬 수 있습니다.

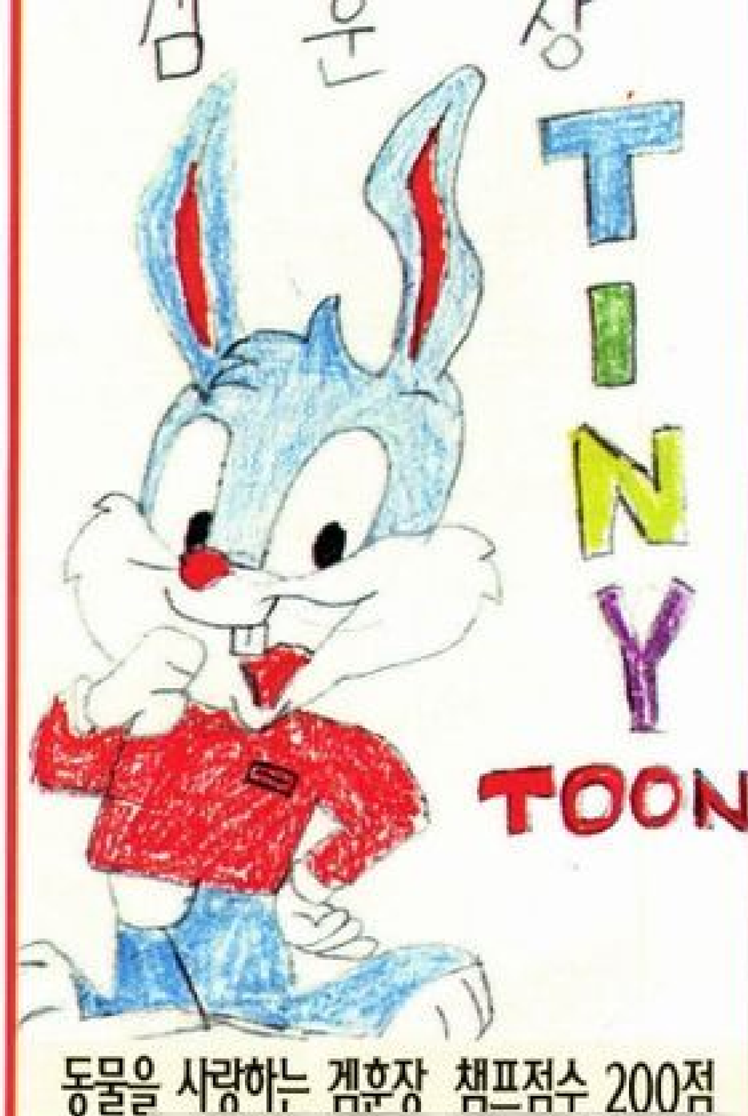
김성수/ [redacted]

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 새턴용 게임인 「팬저 드래군」을 즐기고 있는 유저 입니다. 다름이 모든 스테이지를 클리어 하고 마지막 보스까지 진행을 했는데, 마지막 보스가 너무 어려워 엔딩을 보지 못하고 있습니다. 겜훈장님! 보스를 물리치지 않고 어떻게 엔딩을 볼 수 있는 방법은 없는지요?

팬저 드래군에서 마지막 보스를 물리치지 않고 엔딩을 보는 방법은 다음과 같습니다. 먼저 타이틀 화면에서 게임모드가 「노멀」인 경우에는 하, 하, 상, 하, 우, 우, 상, 상, 하, 상, 좌, 좌, 우, 좌를 차례대로 입력하시고 「하드」일 경우에는 타이틀 화면에서 하, 하, 상, 하, 좌, 좌, 우, 좌, 상, 상, 하, 상, 우, 우, 좌, 우를 차례대로 입력하면 마지막 보스를 물리치지 않고도 엔딩을 보실 수 있을 것입니다.

강민욱/ [redacted]

안녕하세요? 저는 슈퍼컴보이를 보유하고 있는 독자입니다. 제가 물어볼 말은 다름아닌 「레이디 스토커」란 게임에 대해서 입니다. 이 게임에서 돈을 많이 모을 수 있는 방법이 있다고 하는데 어떻게 하면 돈을 많이 벌 수 있습니까?



동물을 사랑하는 겜훈장 챔프점수 200점

염왕윤/ [redacted]

레이디 스토커에서 돈을 많이 벌수 있는 곳은 바로 슬롯머신을 이용하는 것입니다. 데스베가스의 카지노에는 슬롯머신이 많습니다. 일단 카지노에 들어가면 바로 구석에서 두번째에 있는 슬롯머신으로 갑니다. 이 슬롯머신은 언제나 요시오가 즐겨 찾는 슬롯머신이지만 빨리 뛰어 가면 요시오보다 먼저 플레이 할 수 있습니다. 이 슬롯머신에서 플레이를 하면 다른 슬롯머신 보다 많은 코인을 벌 수 있습니다.

박창수/ [redacted]

챔프 독자 확성기

이 코너는 독자의 고민, 불만사항이나 기쁨 등을 함께 나누는 코너입니다. 봄의 햇살처럼 따듯한 마음을 나누는 자리입니다. 독자 여러분이 보내주신 사연은 성의껏 답변해 드리겠습니다.

제목을 없애주세요!

안녕하세요? 전 요즘 그림 그리기에 푹빠져 있는 새내기 그림꾼(?) 입니다. 편지가 지금 계절과 잘 맞지 않죠? 그건 그렇고 제가 이렇게 사연을 띄운 이유는 「챔프 아트갤러리」 때문입니다. 예전엔 그림을 어떤것이라도 모집했는데, 요즘들어 그림에 제목을 부여하더군요. 저는 아직 새내기라 제목에 맞추어 그림을 그리려면 몇일동안 연습하고 또 연구해서 그려야 합니다. 그런데 요즘에 고교입시 때문에 그림 그릴 시간은 커녕 게임챔프를 사볼 시간도 없답니다. 그러니 불쌍히 여기사 예전처럼 다시 제약이 없게 해 주시면 않되나요? 부탁 또 부탁 드립니다. 그럼 이만…. 아참! 그리고 그림은 꼭 엽서에 보내야 하나요? 16절지는 안되는지….

■ 배인수/

예전 챔프 아트갤러리에서는 제목없이 아무 그림이나 받았습니다. 하지만 이번부터 챔프의 이미지를 바꾸어 볼겸해서 아트갤러리에 제목을 붙여보았습니다. 제목을 붙이니 오히려 더욱 독자들의 호응이 좋았습니다. 만약 배이수 독자와 같은 독자의견이 많으면 참고하겠습니다. 그리고 그림은 꼭 엽서에 그려 보내시지 않으셔도 됩니다. 16절지에 그려 붙이셔도 됩니다.

내선물 돌리도!

가을도 중순에 접어들어가는데 일(게임)은 열심히 하고 계신지요? 저는 억울한 일을 당한 챔프 애독자입니다. 지금부터 그 사연을 말씀 드리겠습니다. 저는 지난달 「네모네모 로직」코너에 당첨되어 IBM-PC 게임을 받게 되었습니다. 점수는 몇 번 받아봤지만 직접 선물을 받는 것은 처음이라 매우 기뻤습니다. 그런데 문제가 발생 하였습니다. 저는 상품을 받기위해 본사에 전화하는 것을 늦추다 18일 경에 전화를 했습니다. 이혼다 아저씨와 통화하여 전화번호까지 알려준 뒤 흡족한 마음으로 전화를 끊었습니다. 그런데 아무리 기다려도 상품이 오질 않았습니다. 처음 1주가 지난후에는 '조금 늦는구나'라고 생각했지만 2주가 지난 후에는 포기해 버렸습니다. 다시 전화를 해 보려고도 했으나 상품 수령기간인 한달이 지나가 버려서 어쩔 수가 없었습니다. 저는 너무너무 슬펐습니다. 이제 저는 상품을 받지 못하는 것인가요?

■ 윤원주/

원래 상품 수령기간인 한달이 지나게되면 선물을 받지 못합니다. 하지만 원주군은 18일경에 전화를 했으면 선물을 받을 수 있습니다. 서울의 경우는 선물을 받으러 집적 찾아와야 하지만 지방의 경우는 선물을 소포로 붙여 드립니다. 빠른시일 내에 선물을 붙여 드릴테니 걱정하지 마십시오.

아케이드, 네오지오란을 늘려주세요!

안녕하세요? 저는 95년 9월호부터 게임챔프를 구입해 지금까지 꾸준히 보고 있는 챔프의 작은 팬입니다. 저는 한편으로 네오지오를 보유하고 있지는 않지만 무척 아끼고 사랑하는 팬이기도 합니다. 그래서 말씀드리는데 아케이드 네오지오란을 늘려주시면 고맙겠습니다. 또 창간 3주년부터 챔프점수를 열심히 모아 네오지오를 상품으로 받고 싶은데 챔프점수를 어떻게 관리하는지 정말 궁금합니다. 그리고 게임챔프에는 타 잡지와 비교해서 유저들끼리 게임기와 게임 소프트웨어 등을 사거나, 팔거나 또 교환하는 코너가 없는 것같은데 이러한 독자방도 만들어 주셨으면 합니다. 그럼 꼭 부탁드립니다.

■ 김수봉/

예전에도 이러한 엽서가 많이 왔었습니다. 하지만 요즘의 게임 추세가 거의 차세대기로 전략하고 있습니다. 네오지오란은 네오지오의 게임이 나오는 데로 챔프에서 무조건 다루게 됩니다. 그러나 요즘은 네오지오 게임이 나오질 않고 있죠? 그리고 챔프점수는 점수를 받는 독자들의 이름과 점수가 모두 컴퓨터에 기록되어 있으니까 걱정 안하셔도 좋습니다. 그리고 사고, 팔고하는 교환코너는 예전에 챔프에서도 다루어 보았는데 이것을 상대로 사기행위가 일어나는 경우가 있기 때문에 이 코너를 폐지해 버렸습니다.

내선물 돌리도!

안녕하세요? 저는 게임을 아주 좋아하는 유저입니다. 다름이 아니라 겜훈장님의 Q&A를 책자로 써 주시면 괜찮을 것같아서 입니다. 겜훈장님에게 궁금한 게 많아 의견이 수없이 많은 것으로 알고 있습니다. 그래서 생각해 보니 그 많은 의견을 책자로 만들어 부록으로 주었으면 하는 생각입니다. 또 게임챔프에서 보내지 않는 유저들도 원하는 비법도 종종있지 않습니까? 이렇게 책자로 만들어 부록으로 주신다면 게임에 아주 많은 도움이 될 것같습니다. 꼭 들어주세요.

■ 이근재/

겜훈장을 부록책자로 만들어 달라는 독자분들은 참 많습니다. 하지만 앞으로도 더욱더 많은 게임이 나올 것이고 또 많은 비법들이 나올 것입니다. 이때를 위해 조금만 더 기다려 주십시요.

기타사항

겜보이란을 살려주세요.

■ 양진우/

아직 보류중 입니다.

게임챔프는 정확하게 언제 발행하나요?

■ 김민철/

매달 5일에 발행됩니다.

벼룩시장 코너를 신설해 주세요.

■ 성민규/

아직 보류중 입니다.



3DO, 새턴, 플레이 스테이션 겸용 조이스틱 등장!

이번에 게임파크에서는 획기적인 조이스틱을 선보였다. 이 조이스틱은 다른 종류의 조이스틱과는 달리 지금까지 등장했던 차세대 게임기, 즉 3DO 새턴, 플레이 스테이션에 모두 접속할 수 있는 조이스틱이다. 조이스틱의 모습은 마치 플레이 스테이션용 조이스틱과 비슷한데, 차세대기를 모두 연결할 수 있다니.... 이 조이스틱은 모든 차세대기의 본체와 호환을 할 수 있도록 조이스틱 내부의 로직을 짜 맞추어 놓았다.





새턴 전용 조이패드 <익스플로러>

새턴용 조이패드가 등장했다. 이 패드는 6개의 버튼이 전면에 부착되어 있고 스타트 버튼이 2개씩 부착되어 있다. 모든 버튼에 터보기능이 추가되어 있고 슬로우 모션 옵션키가 추가되어 있다.



플레이 스테이션용 조이패드 <코멘더>

플레이 스테이션용 조이패드는 언듯보면 슈퍼컴보이용 조이패드처럼 보인다. 이 패드의 기능은 기존의 플레이 스테이션 패드에서 탈피, 위쪽에 부착되어 있던 L1과 R1이 전면에 부착되어 있고 모든 버튼에 터보기능이 달려 있다.



IBM-PC 용 조이패드 <프로페셔>

지금까지 IBM-PC용 조이패드는 많이 등장했었다. 새로나온 프로페셔 콘트롤 패드는 심플한 디자인과 누르기 편리하게 버튼배치가 되어 있다. 상단 부분에 2개의 버튼이 전면에도 배치되어 있어 버튼을 누르는데 어려움을 느꼈던 유저들에게 큰 도움이 될것이다.



3DO용 조이패드 <THREE디오>

이번에 등장한 3DO용 조이패드는 모든 6개의 버튼이 전면에 부착되어 있어 격투게임을 즐기는 유저들에게 많은 도움이 된다. 또 예전에는 없었던 터보, 슬로우 기능이 추가 되었다.





※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 3주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

게임챔프

전문점 탐방

'소문만큼 믿음과 사랑을 줍니다'

호키포키 잠실점



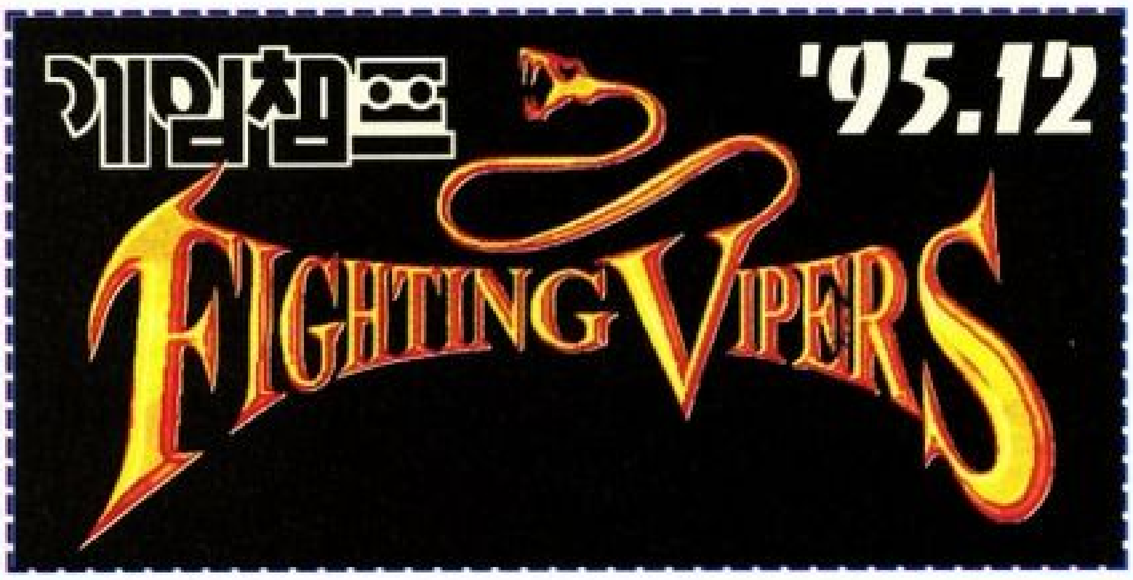
뽀얗게 덮힌 슈크림처럼 드림랜드 눈썰매 동산이 챔돌이를 유혹한다. 눈꽃송이와 팽귄과 함께 룰루랄라! 돌아오는 길에는 따끈따끈한 군고구마 한 봉지를 가슴에 품어안고... 군고구마와 함께 이 설렁한 가슴을 채워줄 뭐 그런 환상적인 게임은 없을까? 갓 태어난 젊은 매장이 인기를 억누를 수 없어 고민중이라는 연락을 받고 챔돌이가 출동했다.

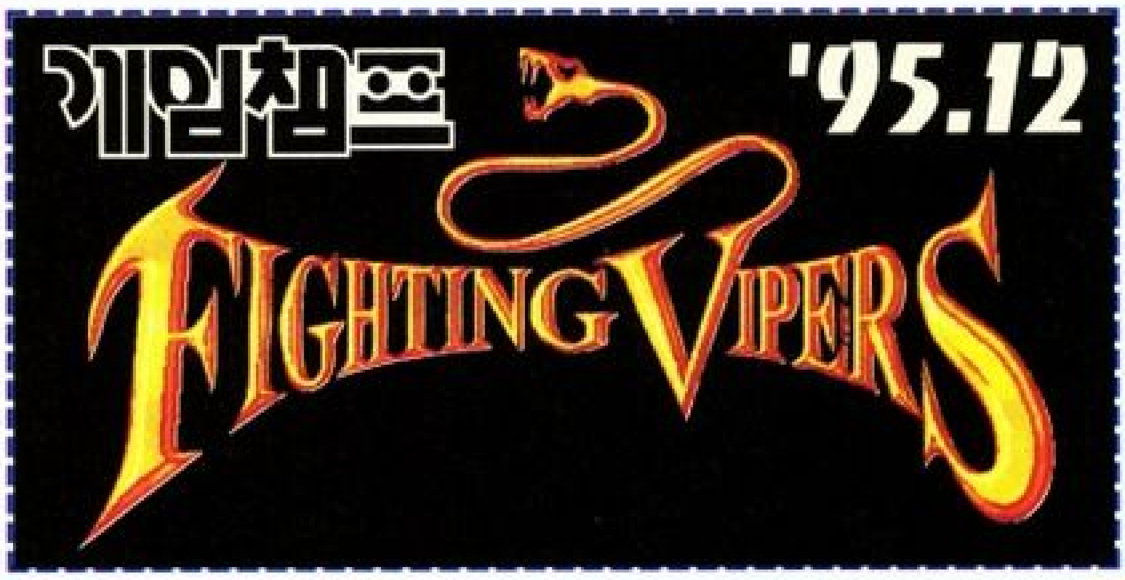
호키포키 잠실점. 태어난 지 약 한달 가량도 되지 않은 잠실점은 잠실 정신여중·고 근처에 위치해 있어 게임을 좋아하는 여학생들이 많이 찾아온다고 한다. 이곳에서 취급하는 게임기는 슈퍼 컴보이부터 차세대기까지 모든 기종을 다루고 있다. 또 아주 예전에 재미있게 즐겼던 MSX 팩도 조금 취급을 하고 있는 것을 보면 뭔가 향수를 느낄 수 있을 것만 같은 느낌.

이곳은 상가 안에 넓게 자리를 잡고 있어 이곳을 찾는 데는 별 무리가 없었다. 그리고 전방과 양쪽이 모두 뚫려 있어 마음대로 소프트를 구경할 수 있었으며, 3대의 모니터로 자신이 구입하고 싶은 소프트를 직접 체험해 볼 수 있었다.

특히 중·고등학생을 위해 태어난 곳이기 때문에 소프트가 모두 싼 편이다. 그리고 모두 정품 만을 취급해 송파구에 거주하고 있는 유저들에게 큰 사랑을 받고 있다. 이 사랑이 영원하리라 믿고 다시 발걸음을 옮긴다.

문의처 : 송파구 잠실 우성쇼핑
전 화 : (02) 423-2755





※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 3주년(95년 12월호)부터 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다.(단, 단행본 우송료는 본인 부담)

환상의 세계 - 롯데월드(야간개장)

게임챔프
독자를 위한
특 별
사은권



특별할인기간 '95. 11. 5~12. 31

대 인	18,000원	15,000원
중고생	15,000원	12,000원
소 인	11,000원	9,000원

본권을 가지고 오시면 롯데월드 어드벤쳐·매직아일랜드·민속박물관 입장 및 전시설물을 모두 이용하실 수 있는 자유이용권을 할인하여 드립니다.

- 사은권 1매당 5인까지 할인혜택이 주어집니다.
- 티켓교환장소: 어드벤쳐 정문 매표소
- 문의처: 행사기획팀(411-4901~5)
- 본권은 게임챔프 독자를 위한 비매품입니다.
- 당일 무료주차

롯데월드어드벤쳐
LOTTE WORLD ADVENTURE





- 두 사람의 검은 의사 -

어릴 때 폭탄의 불발탄이 터져 죽을 위기에 놓였던 쿠로오는 불우한 환경 속에서 자라나며 의학을 배워 세계 최고의 의사가 된다. '블랙잭'이라는 이름으로 활동하는 그는 기적의 손을 가진 의사로 오늘도 어디선가 병과 싸우고 있다. 이번에 소개하는 작품은 사람을 살리는 의사인 블랙잭과 안락사를 전문으로 하는 키리코가 등장하는 긴박감 넘치는 내용이다.

도입부



"당신 덕택에 나는 이 고통에서 벗어날 수 있게 되었소…"



"저는 환자분에게 조그마한 도움을 드리는 것 뿐이랍니다."



환자의 손에 주사를 놓는 닥터 키리코



환자의 집 입구에서 블랙잭과 마주치는 키리코



환자가 죽었다는 말을 듣고 병실로 뛰어 올라간 블랙잭



"다음 주에 수술하기로 했잖소!" 환자의 아들에게 따지는 블랙잭



"죄송합니다, 블랙잭 선생님…"



"아버님께서는 이젠 피곤하시다고… 충분히 오래 사셨다고…"

MAIN



숨을 거칠게 몰아쉬는 여배우 미셸 푸치



스캔들을 전문적으로 취재하는 프리랜서 게노 이브닝이 미셸에게 접근한다



"미셸은 멀쩡해, 건강하다고!" 이브닝에게 대드는 미셸의 매니저 패트릭



"마지막 장면이야. 잘 할 수 있겠지?" 미셸을 독려하는 감독 알렉스



그러나 촬영 도중에 미셸은 얼굴색이 변하면서…



극도의 체력 약화로 쓰러니는 미셸



병원에서 당분간 요양하는 것이 좋겠다는 진단을 받고 오는 미셸



조금만 먹어도 음식을 토해내는 거식증으로 괴로와하는 미셸



'친애하는 패트릭, 당분간 여행을 다녀오겠습니다…'
편지를 남기고 미셸은 사라졌다



휴양지에서 진료 요청을 받는 블랙잭



블랙잭을 부른 것은 미셸의 주치의인 아르만 로샤스였다



세계 최고의 명의 블랙잭에게 매달려 살고 싶다며 우는 미셸



미셸이 사라졌다는 말을 듣고 촬영 계획을 몇 개월 미루는 감독



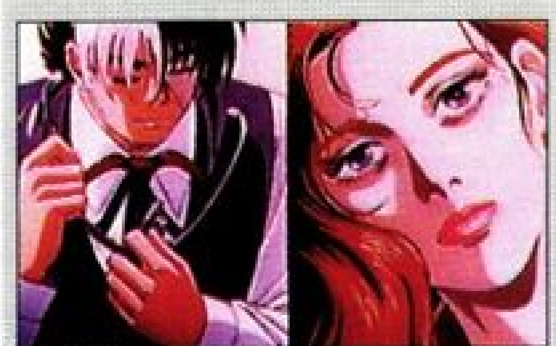
"왜 미셸에게 그렇게까지 배려를 해 주시는 겁니까?"라고 묻는 매니저



"이것도 감독이 할 일이니까…" 온화하게 웃으며 대답하는 알렉스 감독



두사람을 뒤에서 미행하다가 미셸이 행방 불명되었다는 말을 들은 게노 이브닝



"식욕이 없어진 것은 언제부터이지?" "이번 영화에 캐스팅되고서요. 가벼운 다이어트를 시작했는데…"



3류 배우로 시작했다가 명감독에게 발탁되어 처음 영화다운 영화에 출연하게 되었다며 자신의 과거를 이야기하는 미셸



블랙잭은 일단 혈관으로 영양제와 호르몬을 투여한다. 그러나 이 방법으로는 필요 영양분의 40%밖에 공급이 불가능하다



거식증은 심리적인 것이 원인이 되는 수가 있으나 내분비선 등의 잘못에 의한 경우도 있다. 미셸의 경우는 과연 무엇이 원인인가?



어린 시절, 미셸은 카티나와 함께 동굴에서 잘 놀았었다



개를 껴안고 죽은 척 하는 카티나



"놀랐지?" 미셸을 놀라게 하는 카티나



카티나와 미셸은 병으로 죽은 개의 장례를 치른다



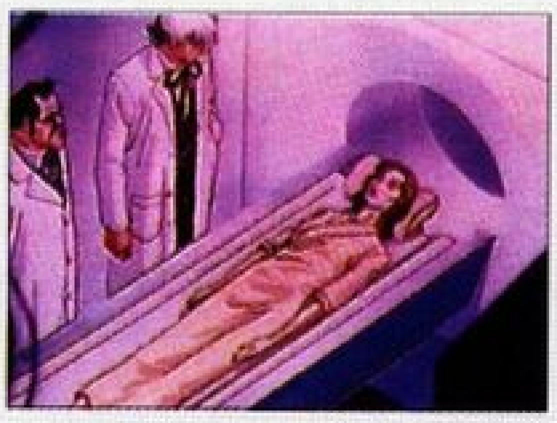
"내 꿈은 작가가 되는 거야!" 자신의 희망을 말하는 카티나



배우가 되고 싶다는 미셸의 포부를 듣고 "너라면 될 거야."라고 말하는 카티나



공립병원으로 옮겨가 내시경 검사를 받는 미셸



단층 촬영에 의한 데이터도 수집되었다



로샤스 박사의 개인 병원에 없는 장비에 의한 정밀 진단이 실시되었다



이제는 물만 마셔도 토해내는 단계에 다다른 미셸



공립병원에서 돌아오는 미셸 일행



"삼촌, 카티나의 마음에 가고 싶어요…" 로샤스 박사는 미셸의 삼촌이었다



밤을 새워서 종합진단 결과를 검토하는 두 의사



"내분비선이 아니면 뇌…? 그렇지만 뇌의 단층검사 결과에도 이상은 없었어!"



그러나 결국 미셸은 아무 것도 먹을 수 없는 심각한 상태였다



미셸의 체력은 날이 갈수록 떨어지고 있다



억지로 식사를 해보겠다고 우겨서 미셸은 식탁에 앉았다



미셸이 있는 곳을 알려주겠다며 감독과 매니저에게 접근하는 게노 이브닝



"미셸이 예명이 아닌 본명으로 공립병원에 잠시 입원했었더군요…"



반지들이 손가락에서 그대로 빠져나올 만큼 야위어진 미셸



미셸의 얼굴에 붉은 반점이 나타나기 시작하였다



미친 듯이 나가 차를 몰고 나가는 미셸



"멋대로 나가면 안돼!" 차의 앞을 가로막는 블랙잭이었으나…



돌진하는 차를 몸을 날려 피하는 블랙잭



기력을 소진하여 정신을 잃는 미셸



미셸이 탄 차는 비탈길을 그대로 달려간다


"당신은 의사이신가요…?" 정신을 차린 미셸은 묻는다


"의사요? 그랬던 적이 있었지요…" 쓴 웃음을 지으며 대답하는 키리코


타고 갈 수 없게 된 미셸의 자동차


"이대로 죽어버렸으면 좋겠어요…" 얼굴에 반점이 확연하다


미셸을 부르는 소리에 돌아보는 키리코


놀라는 키리코. 그가 본 것은…


원수는 외나무 다리에서 만난다고 했던가? 블랙잭 역시 키리코를 보고 놀란다


다시 아르만 로샤스의 병원으로 돌아간 미셸


"저 붉은 반점은 분명히 본 적이 있는 데요…" "진료를 방해하지 말고 돌아가게나."


끝까지 로샤스 박사에게 이름을 알리지 않고 떠나가는 키리코


"붉은 반점… 나도 어디선가 보았었어. 왜 기억이 나지 않는 거지?!"


미셸을 만나게 해달라는 매니저 패트릭. 그러나 로샤스는 끝까지 거절한다


"혹시 미셸의 몸에 붉은 반점이나 있는지요?" 아무도 없는 곳에서 알렉스 감독이 묻는다

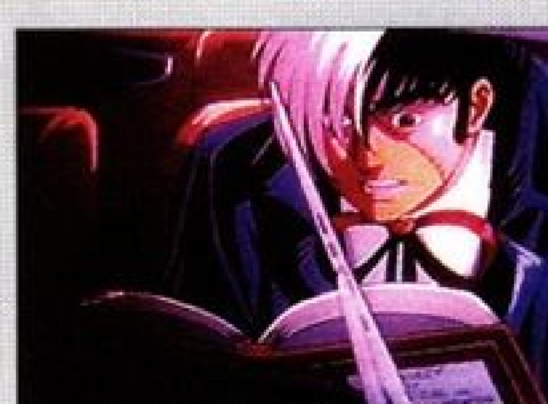

알렉스 혼자만이 병실의 출입을 허락받았다

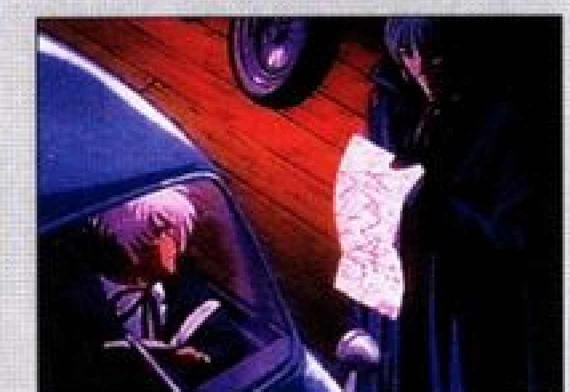

"이거야! 내 동생 카티나도 죽기 전에 이랬었어!" 알렉스는 카티나의 오빠였던 것이다


"잠시 다녀오겠소." 블랙잭은 카티나와 미셸이 어릴 때 살던 마을에 가 보기로 결심한다


블랙잭의 차를 따라온 키리코


2차 세계대전 당시 독극물에 관한 자료를 보여준다. "오래된 자료라서 찾는 데에 애를 먹었습니다."


"기생충…? 환자의 몸에서 그런 것은 검출된 적이 없었어!"


"더 재미있는 걸 말씀드리죠. 가시는 마을의 화약고는 사실은 생물 병기의 폐기 장소였습니다."


떠나기 전에 미셸을 한 번 더 찾아가는 키리코


"안락사를 전문으로 하는 의사가 있다고 들었는데요…" 돌아가려던 키리코의 발길이 문득 멈추어진다

고통을 이기지 못해 죽음을 결심하는 미셸. 안락사를 전문으로 하는 키리코는 과연 그녀에게 무엇을 해 줄 것인가? 고치지 못하는 병이 없다는 블랙잭은 과연 미셸의 거식증을 고칠 수 있을 것인가? 흥분과 스릴 넘치는 클라이막스를 향해 치닫는 '블랙잭 - 두 사람의 검은 의사' 편은 게임챔프 96년 1월호에서 계속됩니다.



NEWS 해외뉴스 NEWS

슬램덩크, 안경 선배의 돌풍!

오랫만에 현지의 TV에서 방영 중인 '슬램덩크 애니메이션'에 대한 최신 정보를 전한다.

65대 64로 간신히 쇼호쿠(북산)가 리드하고 있는 가운데 최후의 2분이 남았다. 양팀이 팽팽하게 밀고 당기는 가운데에 3점 슈터 미츠이가 시합 중에 쓰러지고 만다(81회). 오랫동안 농구를 하지 않았던 까닭에 체력이 달렸던 것이다.

그 대신에 들어온 것이 안경 선배였다! 능남의 타오카 감독이 예언했던 쇼호쿠의 불안 요소가 드러난 것이다(82회). 그러나 타오카 감독의 예상을 뒤엎고 훌륭한 플레이를 보여주는 안경 선배. 역시 그는 부 주장답게 숨겨진 실력을 가지고 있었던 것이다. 이리하여 쇼호쿠는 능남을 쓰러뜨릴 수 있었던 것이다.

만화책과는 별 차이가 없는 스토리이지만 역시 만화책에서는 맛볼 수 없는 애니메이션 특유의 스릴과 액션은 다시 이 작품을 돌아보게 하는 훌륭한 요소라 하겠다.



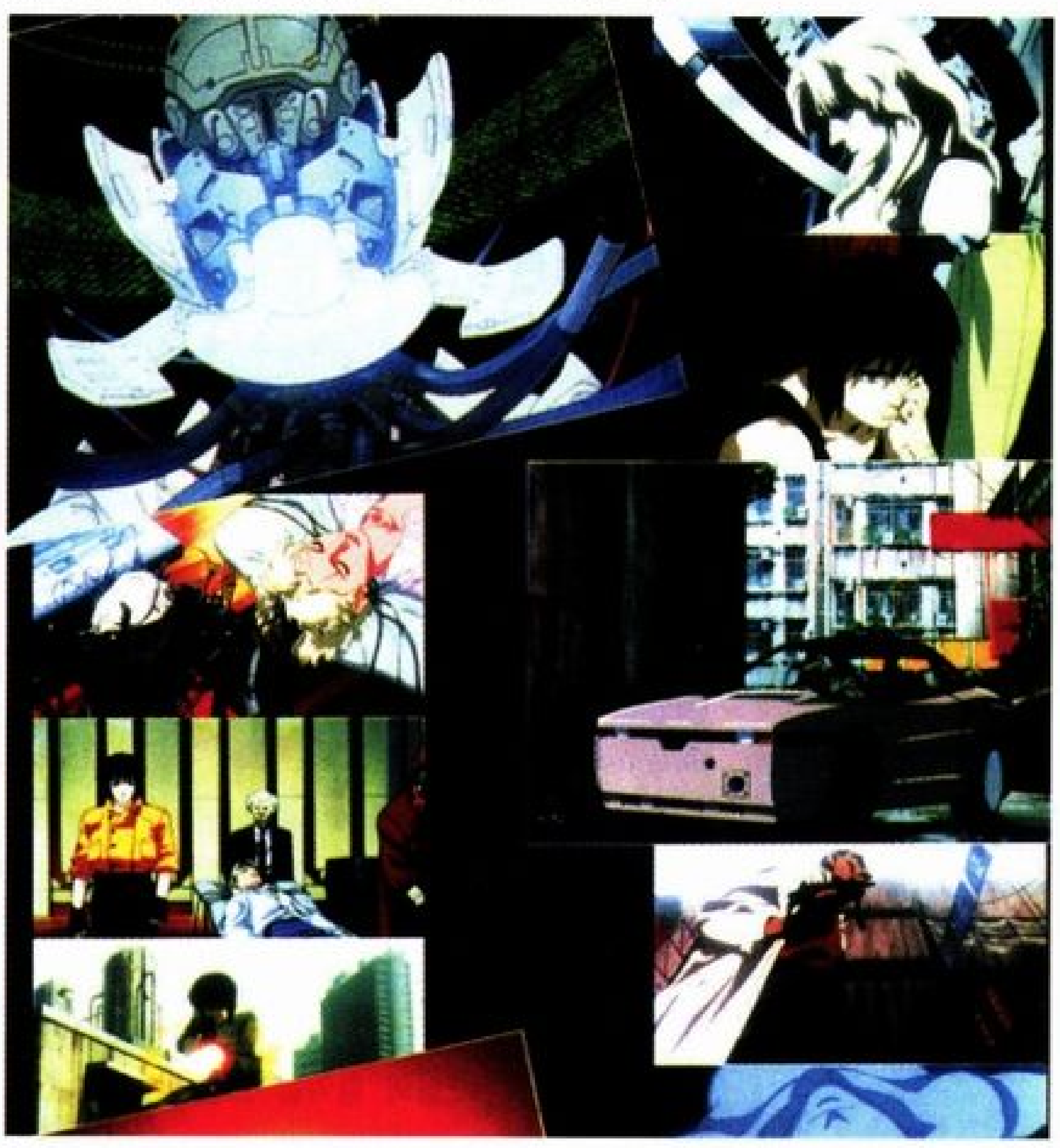
지역 예선에서 능남과 사투를 벌인 북산(쇼호쿠)팀의 이모저모

하드 SF물의 예감-공갑기동대

서기 2029년, 컴퓨터 네트워크가 고도로 발달함에 따라 이를 이용한 범죄 수법도 교묘하고 흉악해지기 시작했다. 여기에 대응하기 위해 조직된 초법률 특수부대인 「공갑 기동대」의 활약을 그린 것이 바로 「공갑 기동대」이다.

사이버 펑크물의 독특한 세계관을 통해 보여주는 '시로우 마사무네'의 만화를 유명한 애니메이션 감독 오시이 마모루가 영상화시킨다고 하여 여름부터 현지에서 화제가 되었던 바로 그 작품이 이제 곧 모습을 드러내게 된다.

다른 일본의 애니메이션과는 달리 제작에 영국 기업이 참가하고 극장 개봉은 미국, 일본, 영국 등에서 동시에 이루어질 예정이라고 한다. 언제 쯤이면 우리나라의 애니메이션이 이런 경지에 다다를 수 있을 것인가? 국내 애니메이션계의 분발이 요구된다.



일류 만화가와 일류 감독이 만나 만들어진 '공갑 기동대'의 장면들

마크로스7 앵콜


OVA로 만들어지는 '마크로스7 앵콜'

화제가 되었던 '초 시공요새 마크로스'의 속편 '마크로스7(세븐)'의 TV 방영이 끝났다. 그러나 역시 장사속 밝은 일본인들이 그대로 끝나도록 놔둘리가 없다는 것은 누구나 짐작할 수 있는 사실. 인기의 여세를 몰아 만들어진 OVA(오리지널 비디오 애니메이션)이 바로 '마크로스7 앵콜'이다.

총 3회 분량으로 만들어지는 이 시리즈물에는 밀레느와 바사라가 결혼할 지도 모른다는 이야기가 나오는 등 벌써부터 화제가 되고 있다. 12월 중에 2회분이 발매되고 96년에 제 3회가 나올 예정이다.

45회째 생일을 맞이한 PEANUTS

생각하는 강아지 '스누피'와 그의 주인인 '찰리 브라운', 그리고 그의 친구들이 어울려 재미있는 스토리를 선사해 온 '피너츠(PEANUTS)'가 45회째 생일을 맞이하였다.

지금은 작고한 '찰스 M 슐츠'에 의해 처음 그려진 이 만화는 지금 세계 69개국에서 2,500개 이상의 신문에 연재되고 있으며 신문을 통한 독자의 수만도 2억명이 넘는다. '세계에서 가장 널리 읽혀지는 만화'로서 기네스 북에도 올라 있을 정도이다.


스누피와 그의 친구들

완결된 「체포하고 말테야」의 OVA


귀여운 여경누나 2명의 활약을 그린 '체포하고 말테야'

아리따운 여성 경찰관 2명의 활약을 코믹 터치로 그린 밝은 분위기의 만화 「체포하고 말테야」의 OVA가 드디어 완결되었다.

총 4부작으로 만들어진 이 시리즈는 「아앗 여신님」으로 한창 주가가 올라있는 '후지시마 코스케'의 작품인 까닭에 그럭저럭 판매는 되었던 것으로 분석된다. 인기의 여세를 몰아서 제작된 「가라오케하고 말거야」라는 OVA가 따로 나온 것을 보아도 그 인기를 짐작할 수 있다.

NEWS NEWS 국내뉴스 NEWS NEWS NEWS

아마게돈, 캐릭터 사업서만 10억 예상

95년 12월 개봉 예정인 극장용 SF 애니메이션 '아마게돈'(원작 이현세)이 비디오 판권료, 캐릭터 사업 수익 등 여러 분야에서 국내 애니메이션 사상 최고의 수익을 기록하고 있다.

아마게돈 제작위원회에 따르면 이 영화의 비디오판권은 대우전자와 6억원에 체결되었다고 한다. 한편 애니메이션에서 사용된 그림을 완구, 서적, 문구 등의 생활용품 디자인에 활용하는 캐릭터 사업에서는 총 10억원의 수익이 예상되고 있는 실정이다.

그러나 정작 중요한 것은 애니메이션 영화 '아마게돈'의 작품성. 과연 어떤 수준의 작품으로 만들어져 우리에게 선을 보일 것인가? 95년이 다 저물기 전에 그 해답을 직접 확인할 수 있게 될 것이다.

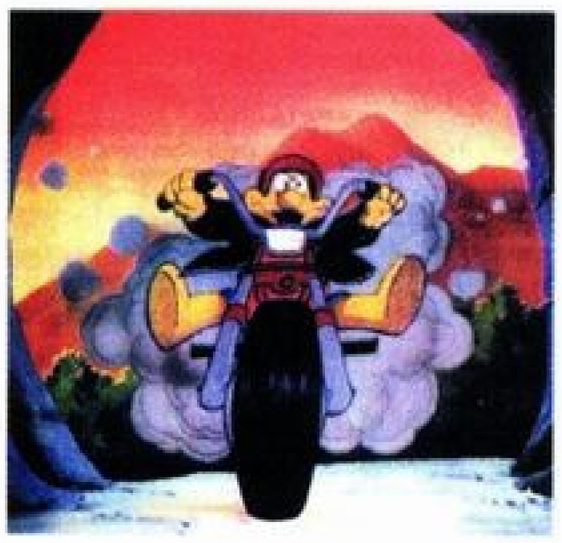
만화전문채널 개통

만화 만을 전문적으로 방송하는 케이블 TV 방송국 '투니버스(채널 38)'가 오는 12월 1일 본방송을 시작한다.

10월 1일부터 시험 방송에 들어갔던 투니버스 방송국은 하루 12시간 방송 예정이며 주 시청자층은 13세 이하의 어린이. 오

후 5-7시를 프라임 시간대, 그 후의 저녁시간은 가족 공동 시청 시간대, 오전은 유아들을 위한 시간으로 편성해 놓고 있다.

'내 친구 까꿍이', '만화 뮤직쇼', '도담이와 토리', '애니토피아', '투니버스 매거진' 등의 자체 제작물이 준비되고 있으며 일본으로부터 수입된 '몬타나 존스', '비밀의 화원' 등과 미국



만화채널 투니버스가 시험 방송용 프로그램으로 선보이고 있는 「보거스는 내친구」

으로부터 수입된 '슈퍼 마리오', '보거스는 내 친구' 등이 방영될 예정이다.

'홍길동 95' 곱단이 목소리 탤런트 채시라가 맡아

신동우 화백이 원작 만화를 그리고 신동헌 감독이 67년에 애니메이션으로 제작하였던 '풍운아 홍길동'을 현대적 감각에 맞추어 다시 제작한 '홍길동 95'의 여주인공 곱단이의 목소리를 인기 탤런트 채시라가 맡는다.

돌꽃 컴퍼니가 오는 크리스마스에 맞추어 개봉할 예정인 이 작품은 일본인 감독을 영입하는 등 '국제적 감각에 맞추어 제작하여 수출까지 노리겠다'는 야심찬 기획아래 제작 작업에 마지막 박차를 가하고 있다.

애니칼럼

너무나도 변질되어버린 「건담」

글 : 박병호 (《애니세대》저자)

'기동전사 건담'이라고 하면 초기의 REAL SF ANIMATION(사실적인 SF 애니메이션)의 대표적인 작품으로 꼽히는 훌륭한 작품이었다. 적어도 2년 전까지는 확실히 그랬다.

1979년 4월부터 다음 해 1월까지 일본의 TV에서 방영되었던 '기동전사 건담'은 이제까지의 황당무개했던 로보트 만화 영화와는 전혀 다른 분위기의 내용을 선보임으로써 광적인 팬들을 확보하였다. 첫번째 TV 시리즈는 주인공인 아므로와 상대역인 샤아의 갈등을 위주로 한 드라마적인 요소에 충실한 한편, 기존의 로보트물과는 달리 절대 선이나 절대 악의 존재를 흐릿하게 하면서(그러나 어린이를 대상으로 하였기 때문에 완전히 없애지는 못하였다) 나아가서는 인류의 진화 방향까지를 소재로 삼는 스케일이 큰 작품이었다.

1985년 3월부터 방영되었던 '기동전사 Z건담(제타건담)'은 무거운 분위기를 한층 더 강조한 작품이었다. 비록 다음 해에 만들어진 '기동전사 건담 ZZ(건담 더블제타)'에서 원작자들이 손을 떼는 바람에 방향이 바뀌어 어린이 취향의 작품이 되는 해프닝이 벌어지기는 했지만 1988년 극장에서 개봉된 '기동전사 건담 - 샤아의 역습'과 1991년 개봉된 '기동전사 건담 F91'은 다시 진지함을 되찾아 무게있는 스토리 전개를 보여주었다.

그러다가 1993년에 기동전사 건담 시리즈가 TV에서 부활하여 '기동전사 V건담(빅토리 건담)'이 방영되었다. 맥



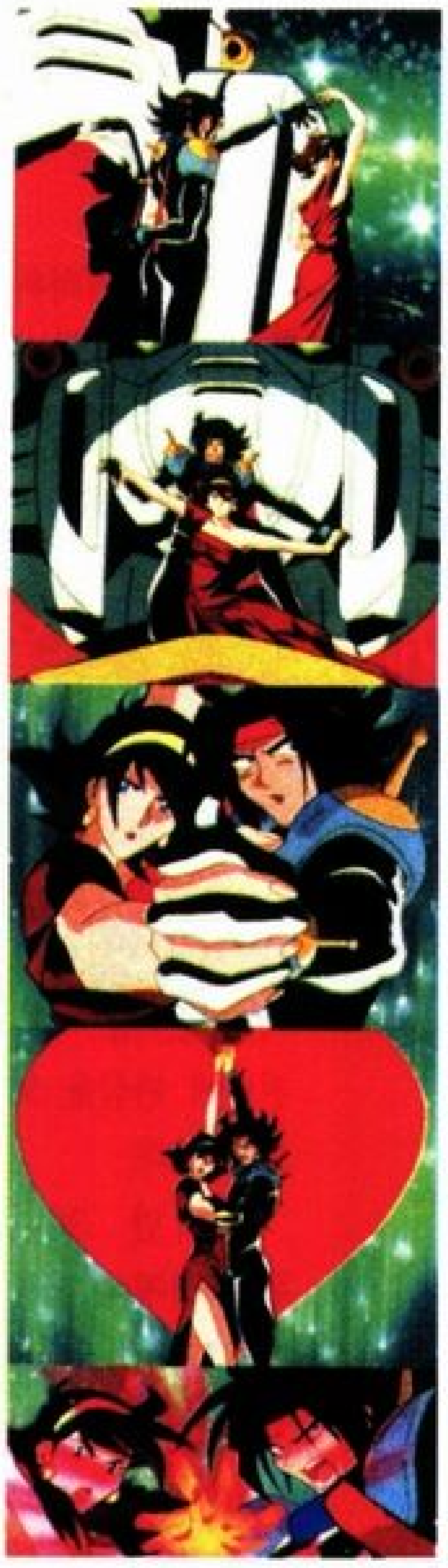
최신 시리즈인 '건담 W(윙)'의 다섯 주인공들. 이들은 각기 개성적인 건담 로보트를 타고 활약한다



장난감 제작따위는 염두에 두지도 않고 디자인된 '신세기 에반게리온'의 로보트



옛 건담에 대한 향수는 최근의 차세대 게임들에서 엿볼 수 있다. 사진은 건담 게임의 한 장면



건담 시리즈를 망치기 시작하였다고 일컬어지는 'G건담'의 한 장면

빠지는 전반부의 스토리 전개 때문에 적지 않은 시청자들이 등을 돌렸던 작품이었다. 그러다가 1994년에는 '기동무투전 G건담'이 방영되었다. 각 나라를 대표하는 건담 로보트들이 대결한다는 유치한 발상의 시리즈였다. 그러더니 1995년에는 '신 기동전기 건담W(건담 윙)'이 시작되었다. G건담과 건담W의 특징은 한꺼번에 여러대의 건담이 나온다는 것이다.

그렇다면 왜 '기동무투전 G건담'에서부터 건담 시리즈가 엉뚱한 방향으로 흘러가기 시작하였는가? 그것은 한 마디로 '돈' 때문이다. 이제까지 건담 시리즈의 저작권은 「일본 선라이즈」라는 애니메이션 업체가 독점하고 있었으나 경영난으로 허덕이다가 저작권의 일부를 장난감 업체인 「반다이」에게 넘기고 말았다. 1979년부터 계속 건담의 플라스틱 모형을 만들어 큰 돈을 벌었던 「반다이」가 건담 시리즈의 내용에 영향을 미칠 수 있게 되자 가장 먼저 시작한 것이 '한꺼번에 많은 건담을 내세워 많은 플라스틱 모형을 파는 것'이었다.

건담 시리즈가 이상하게 돌아가고 있는 것을 이해하지 못했던 한국의 애니메이션 팬들에게는 이 정도면 충분히 이해가 가리라고 믿는다. 스폰서가 작품의 내용을 좌지우지하는 작금의 세태가 오죽 답답했으면 애니메이션계의 이단자인 '가이낙스'에서 '에반게리온'이라는 로보트물을 만들어내면서 '장난감 회사가 스폰서가 아닌 로보트물을 만든다는 데에 의의를 둔다'고 말하였겠는가.



국내 스포츠 만화 헝그리 베스트5 만화영화화

1995년 12월 대개봉

스포츠 신문사상 농구 만화로 처음 연재되어 화제를 모은 「헝그리 베스트5」가 만화영화로 제작중이다. 만화 「헝그리 베스트5」는 이규형 글, 허무영 그림으로 스포츠 서울에 95년 4월까지 약 2년간 연재되었으며 하늘미디어에서 단행본으로 21권이 완간되었다. 특히 서점용으로 발행되는 단행본은 권당 10만부 이상이 출간되어 각 권당 최소 100만명 이상의 독자층을 확보하고 있는 국내 창작 만화의 베스트 셀러이다.

이 작품은 대학 농구 최하위 팀인 한빛대 농구팀에서 각기 개성이 다른 5명의 선수들이 우여곡절 끝에 뭉쳐 그들만의 독특한 훈련 방식인 천국 훈련을 끝낸 후 최강팀인 한강대를 꺾는 과정을 그렸으며 이 시대를 살아가는 젊은이들의 우정, 사랑, 패기가 잘 묘사되어 있다.

80년대 젊은이의 문화를 이끌어온 이규형 감독 특유의 톡톡 튀는 재치와 농구에 대한 디테일한 묘사로 연재 초기부터 많은 관심을 끌어온 「헝그리 베스트5」는 특히 청소년층의 만화 독자와 농구팬들에게 많은 사랑을 받아왔다.

극장용 애니메이션인 「헝그리 베스트5」는 창작 애니메이션 프로덕션인 (주)영프로덕션의 창립 작품으로 결정되었으며 20억 5천만원의 제작비가 투입되고 있다.

세계석권을 위한 일본 기술 도입

최근 월트 디즈니사의 극장용 장편 만화 영화가 연속적으로 흥행에 성공하고 관객이 분화되어 어린이로부터 성인에 이르기까지 만화 영화 관객층이 형성되고 비디오 등과 연계하여 고부가가치 사업으로 정착되어 가는 등 사회 전반에 관심을 모으고 있다.



하지만 30년 동안 하청에 머물러 90분물의 작품 연출, 기획 능력이 미비한 것이 우리 만화업계이고 월트 디즈니사의 작품으로 수준이 높아진 관객의 기대치에 부응할 수 없는 현실이다. 그에 대한 자구책으로 세계 만화 시장의 65%를 점유하였고, 만화 영화를 소재로 한 게임 소프트웨어와 전세계 시장의 90% 이상 점유하고 있는 일본에 제작 하청을 주어 그 노하우를 능동적으로 체득하려는 움직임들이 활발하게 진행중이다.



일본 만화 영화는 극도의 클로즈 업, 화면의 회전, 패닝, 틸팅 등로 제작하는 셀의 수량과 사이즈를 줄이는 방식으로 제작비 절감의 노하우를 상당 부분 가지고 있다.

현재 「헝그리 베스트5」기획팀은 캐릭터, 배경 등 제반 설정 및 동작 연출 작업, 주제가 및 배경 음악과 화면과의 결합, 섬세하고 정확한 표현을 위한 작화 작업, 제작비 절감을 위한 노하우, 셀의 수량과 사이즈 축소 및 정확한 사용 재료 선정을 통한 제작비 절감 등의 노하우를 습득하고 있다.



「헝그리 베스트5」 줄거리

고 3년생인 김영웅은 이미 초고교급 농구 선수이다. 청소년 대표로 뛰고 있는 그는 자칭 '농구 대통령'. 홍콩에서 벌어지고 있는 아시아 청소년 대회 결승에서 중국과 대결한다. 남은 시간 7초, 한국은 1점차로 뒤지고 있는 상황이다. 이때 열심히 응원하고 있는 홍콩 영사의 딸 채유미. 타임 아웃과 동시에 사각지대에서 쏘아올린 영웅의 슛은 한국에 극적인 우승을 안겨주고 그는 최고의 스타로 떠오른다. 영웅은 승리를 가져다 준 마지막 볼을 관객석으로 날리고 그 볼은 정확히 유미의 가슴에 안긴다.

영웅이 각 대학의 열띤 스카우트 제의와 오성 전자의 백지수표 유혹 등 갖가지 화제속에 휩싸여 있을 때 그 앞에 나타난 김인. 한때 국가 대표 농구 선수로 활약하다 불의의 사고로 은퇴한 사나이. 그는 영웅의 어린 시절 영웅에게 처음으로 농구를 가르쳐준 사람이다. 그의 짤막한 제의로 영웅은 모든 것을 포기하고 대학 최하위 농구팀인 한빛대로 간다.

한빛대에서 영웅은 축구부 신입생 세계적인 꼴통 강준호를 만나고, 하나님의 계시 때문에 농구를 해야한다는 신장 164cm의 최다윗이 농구부에 들어온다. 홍콩에서 만난 유미와의 재회, 그들의 애정은 싹터가고…

길거리 농구대회에서 팀을 우승으로 이끌며 단연 돋보이는 활약을 보이는 의대생 농구 중독자 닥터J, 장대인. 그는 강준호의 농구부 입단 권유에 준호가 같이 들어가는 조건을 내세운다. 잇달아 들어온 새로운 선수들에 농구부는 술렁대고, 소년 교도소에서 출감한 표왕수를 합류시키려는 김인 감독의 뜻에 팀 선배들은 반발하고, 한빛 대학 농구부는 와해의 분위기에 이른다. 이때 감독을 따라 나서는 영웅, 준호, 닥터 J, 다윗, 그리고 왕수. 이름하여 '헝그리 베스트5'

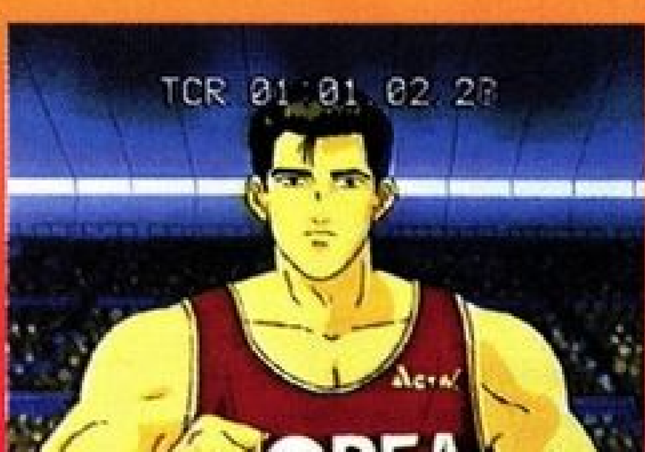
김인 감독과 함께 하기로 한 이들은 그들 만의 천국 훈련을 받게 되는데… 유미를 사이에 두고 사랑과 농구의 숙적인 한강대 백지훈과 격돌하게 되는 영웅은 그에게 적극적 애정 공세를 펴오는 나선이로 인해 오히려 유미와의 사이에 오해가 쌓여가고…

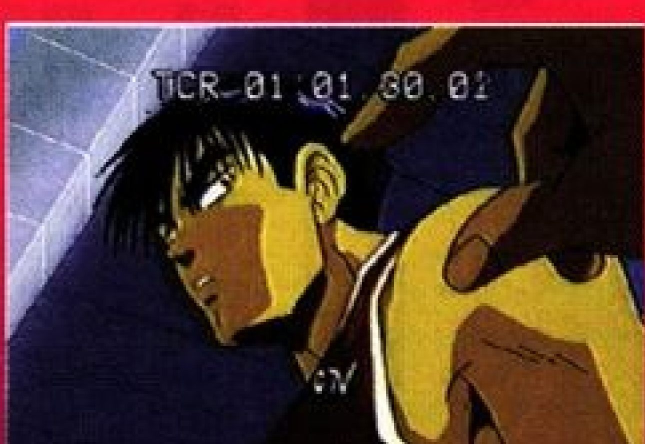
천국 훈련이 끝난 후 대학 농구 대회에서 첫 상대로 붙는 한강대와의 피할 수 없는 한판 승부.

「헝그리 베스트 5」. 그들은 과연 승리와 사랑을 쟁취할 수 있을 것인가!





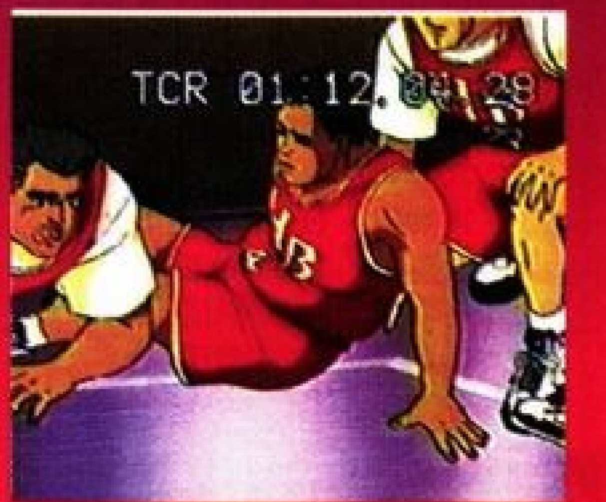


















소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임　國 : 국산 개발 게임　★ : 챔프 기대작 표시

*게임발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

11월 발매 소프트

기종		발매일	게임명	제작사	가 격
SFC		11/10	전국횡단 울트라 심리게임	비지트	9,980엔
SFC	★	11/11	로맨싱 사가3	스퀘어	11,400엔
SFC		11/17	랜더링 레인저 R^2	버진 인터랙티브	10,800엔
SFC		11/17	신 스타트렉 위대한 유산	덕간서점	9,800엔
SFC		11/17	전국 고교사커	사차원	9,800엔
SFC		11/24	마녀들의 잠	팩 인 비디오	10,800엔
SFC		11/24	슈퍼 억만장자 게임	타카라	9,800엔
SFC		11/상순	감벽의 함대	엔젤	10,800엔
SFC		11/하순	G.O.D	이메지니아	11,400엔
SFC		11/하순	화랜드 스토리2	반프레스토	12,800엔
SFC		11/하순	더 그레이트 배틀5	반프레스토	9,800엔
SFC		11/예정	공상과학세계 걸리버보이	반다이	미 정
SFC		11/예정	캡틴츠바사J	반다이	9,800엔
GB		11/예정	J리그 빅웨이브 사커	토미	4,800엔
GB		11/예정	넌쿠 인공전쟁편	토미	4,200엔
PS		11/10	지지마라! 마검도2	데이탐 폴리스타	5,800엔
PS		11/17	나이트 헤드	후지TV	5,800엔
PS		11/17	A.4 EVOLUTION GLOBAL	아트딩크	미 정
PS		11/17	브레이크 스루	반영사	5,300엔
PS		11/22	점도이야기	동북신사	5,800엔
PS		11/22	남코뮤지엄 VOL.1	남코	5,800엔
PS		11/22	어론 인 더 다크2	일렉트로닉 아츠	5,800엔
PS		11/22	오프 월드 인터셉터	BMG빅터	5,800엔
PS		11/22	블루 시카코 블루스	리버힐 소프트	6,800엔
PS		11/22	미라클 월드	위저드	5,800엔
PS		11/상순	퍼펙트 골프	세타	7,900엔
PS		11/하순	토기왕기	반프레스토	5,800엔
PS		11/예정	스트라이커월드컵	코코너츠 저팬	6,800엔
PS		11/예정	프로야구95 더블헤더	자레코	5,800엔
PS		11/예정	스트리트 화이터2 무비	캡콤	6,800엔
PS		11/예정	울프팡	엑싱 엔터테인먼트	미 정
SS		11/2	F1 라이브 인포메이션	세가	5,800엔
SS		11/10	버철 화이터 CG포트레이트 시리즈	세가	1,280엔
SS		11/22	오프 월드 인터셉터	BMG빅터	미 정
SS		11/22	X-MAN	캡콤	5,800엔
SS		11/24	슈트랄	미디어 엔터테인먼트	4,800엔
SS		11/24	버철 캅	세가	미 정
SS		11/24	페다 -엠블렘 오브 저스티스 리메이크-	야노만	6,300엔
SS		11/하순	갤럭시 파이트 유니버설 워리어즈	선소프트	5,800엔
SS		11/예정	래이맨	UBI소프트	5,800엔
SS		11/예정	프로야구'95 더블헤더	자레코	5,800엔
SS		11/예정	스트리트 화이터2 무비	캡콤	6,800엔
SS		11/예정	헤트 트릭 히어로즈	타이토	5,800엔
SS	★	11/예정	드래곤 볼Z 초무투전	반다이	미 정
PC엔진		11/하순	은하부경 전설 사파이어	허드슨	6,800엔
NEO GEO CD		11/10	ADK월드	ADK	6,800엔
NEO GEO CD		11/11	소닉윙스3	비디오 시스템	미 정
NEO GEO CD		11/11	메탈슬럭	나스카	미 정
NEO GEO CD		11/11	스텍스 위너	자울스	미 정

12월 발매 소프트

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		12/1	B.B.GUN 서바이벌게임	아이맥스	10,800엔
SFC	★	12/1	떠돌이 시렌	춘소프트	10,800엔
SFC		12/1	록맨X3	캡콤	9,800엔
SFC		12/8	클럭웍스	덕간서점	7,800엔
SFC		12/8	아메리칸 배틀	츠쿠다 오리지널	9,800엔
SFC		12/8	미키와 도널드 매직컬 어드벤처3	캡콤	9,800엔
SFC	★	12/9	드래곤 퀘스트Ⅵ 환상의 대지	에닉스	10,400엔
SFC		12/15	테마파크	EA.빅터	11,800엔
SFC		12/15	화이널 화이트 터프	캡콤	9,980엔
SFC	★	12/22	로도스섬 전기	카도가와 서점	10,800엔
SFC		12/22	천외마경 제로	허드슨	미 정
SFC	★	12/22	이스5	일본 팔콤	미 정
SFC		12/22	캐스퍼	KSS	10,800엔
SFC		12/하순	슈퍼 화이버 프로레스링X	휴먼	10,500엔
SFC		12/예정	성수마전 비스트&블레이드	BBS	11,000엔
SFC		12/예정	빨간 두건 차차	토미	9,800엔
SFC		12/예정	테일즈 오브 환타지아	남코	10,800엔
SFC		12/예정	배틀 서브마린	팩 인 비디오	9,800엔
SFC		12/예정	GO GO 악크맨3	반프레스토	9,800엔
SFC		12/예정	미소녀전사 세라문 슈퍼S	반다이	미 정
GB		12/상순	P맨	켐코	미 정
GB		12/예정	웨딩 피치	KSS	미 정
GB		12/예정	미키의 신데렐라성 미스테리	토미	4,200엔
PS		12/1	오델로월드2	츠쿠다 오리지널	5,800엔
PS		12/1	리버시온	테크노 소프트	미 정
PS		12/8	메타몰 패닉 동키동키 요마 바스터즈	패밀리 소프트	5,800엔
PS		12/8	스노우 맨	가가 커뮤니케이션	5,800엔
PS		12/15	STAHLFEDER	산토스	5,800엔
PS		12/22	테마파크	일렉트로닉 아츠	5,800엔
PS		12/22	페다 엠블럼 오브 저스티스	야노만	6,300엔
PS		12/하순	오거리안 아인전	비주얼아티스트오피스	미 정
PS		12/예정	수호연무	데이타 이스트	5,800엔
PS		12/예정	사이드와인더	아스믹	5,800엔
PS		12/예정	닌쿠	토미	5,800엔
PS		12/예정	로보 피트	알트론	미 정
PS		12/예정	크리처 쇼크	데이타 이스트	6,800엔
PS		12/예정	카오스 콘트롤	버진 인터랙티브	5,800엔
PS		12/예정	키릭 더 블러드2	소니뮤직 엔터테인먼트	5,800엔
PS	★	12/예정	아르남의 송곳니	라이트스탭	3,980엔
PS		12/예정	도쿄던전	카도가와 서점	6,800엔
PS	★	12/예정	리지레이서 레볼루션	남코	미 정
PS		12/예정	환상 수호전	코나미	미 정
PS		12/예정	크론즈 게이트	소니뮤직 엔터테인먼트	미 정
PS		12/예정	갤럭시안	남코	미 정
PS		12/예정	스내처	코나미	미 정
PS	★	12/예정	스트리트 화이터 ZERO	캡콤	미 정
PS		12/예정	전투 국가	소니뮤직 엔터테인먼트	미 정
PS		12/예정	D의 식탁-컴플리트 그래픽	어클레임 저팬	8,800엔
SS		12/7	루팡 3세 더 마스터 파일	미즈키	5,800엔
SS		12/8	버철 화이터 CG포트레이트 시리즈	세가	1,280엔
SS		12/15	해저 대전쟁	이메지니어	6,800엔
SS		12/15	파더 크리스마스	가가 커뮤니케이션	5,800엔
SS		12/21	쿼바디스	그램스	6,800엔
SS		12/22	테마파크	EA.빅터	5,800엔
SS		12/29	뱀파이어 헌터	캡콤	6,800엔
SS		12/예정	진 여신전생 데빌 사마나	아트라스	미 정
SS		12/예정	다라이어스 외전	타이토	5,800엔
SS		12/예정	다크 세이버	클라이맥스	미 정
SS		12/예정	타워	오픈북	6,800엔
SS		12/예정	포보 피트	알트론	미 정
SS		12/예정	세가랠리 챔피온 쉽	세가	미 정
SS		12/예정	크리처 쇼크	데이타 이스트	6,800엔
SS		12/예정	카오스 콘트롤	버진 인터랙티브	미 정
SS		12/예정	시바스 피쉬	빅터 엔터테인먼트	미 정

기종		발매일	게임명	제작사	가 격
SS		12/예정	알버트 오딧세이 외전	선소프트	미 정
SS		12/예정	제독의 결단 Ⅱ	코에이	미 정
SS	★	12/예정	투신전S	세가	미 정
SS		12/예정	가디안 히어로즈	세가	5,800엔
SS		12/예정	천지무용	유미디어	미 정
SS		12/예정	드래곤 포스	세가	미 정
SS	★	12/예정	스트리트 화이터 ZERO	캡콤	미 정
SS		12/예정	버철 레이싱 세가 새턴	타임 워너 인터랙티브	미 정
MD		12/12	서지컬 스트라이커	세가	7,800엔
MD		12/12	PENGO	세가	4,980엔
PC엔진		12/예정	성야이야기	허드슨	미 정
NEO GEO		12/예정	초철 브리킹거	자울스	미 정
NEO GEO CD		12/예정	진설 사무라이 스피릿츠	SNK	미 정

96년 1월 발매 소프트

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	★	1/3	프론트 미션 건하자드	스퀘어	11,400엔
SFC		1/12	유치원전기 마다라	데이텀 폴리스타	9,800엔
SFC		1/26	무인도이야기	KSS	12,800엔
SFC	同★	1/27	슈퍼마리오RPG	닌텐도	9,800엔
SFC		1/예정	목장이야기	팩 인 비디오	미 정
SFC		1/예정	몬스타니아	팩 인 비디오	10,800엔
SFC		1/예정	SD건담	반다이	8,800엔
SFC		1/예정	삼국지영걸전	코에이	미 정
GB		1/예정	버스 피싱	스태피쉬	9,800엔
PS		1/예정	디스크 월드	미디어 엔터테인먼트	4,800엔
PS		1/예정	큐인	미디어 엔터테인먼트	5,800엔
PS		1/예정	심리 게임	비지트	5,800엔
PS		1/예정	뷰 포인트	EA 빅터	5,800엔
PS		1/예정	피파사커 '96	EA 빅터	5,800엔
PS		1/예정	하이 옥탄	EA 빅터	5,800엔
PS		1/예정	데프콘5	멀티 소프트	5,800엔
PS		1/예정	칼단	반영사	2,900엔
PS		1/예정	하이퍼 크레이지 크레이머	일본물산	5,800엔
SS		1/12	버철 화이터 CG 포트레이트 시리즈(순제)	세가	1,280엔
SS		1/12	버철 화이터 CG 포트레이트 시리즈(리온)	세가	1,280엔
SS		1/예정	어론 인 더 다크	EA 빅터	5,800엔
SS		1/예정	데프콘5	멀티 소프트	5,800엔
NEO GEO CD		1/예정	초철브리킹거	자울스	미 정
NEO GEO CD		1/예정	QP	자울스	미 정

발매 미정 소프트

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
SFC			톰과 제리2 톰 VS 제리	알트론	9,900엔
SFC			비룡의 권 프로	컬처브레인	미 정
SFC			화이팅 아이스포켓	코코너츠 저팬	9,980엔
SFC			버철레이크	닌텐도	미 정
SFC			스톤 프로텍터즈	켐코	9,800엔
SFC			알버트오딧세이 외전	선소프트	미 정
SFC			사운드 환타지	닌텐도	6,800엔
SFC			레나스2 봉인의 전사	아스믹	미 정
SFC			타이호맨	남코	미 정
SFC			슈퍼 스네키2	사차원	미 정
SFC			피노키오	캡콤	미 정
SFC			포카 혼타스	캡콤	미 정
SFC			슬램덩크 숏타임	반다이	미 정
SFC			프로기사 인생 시뮬레이션	아트라스	12,800엔
SFC			귀신동자ZENKI 전영전무	허드슨	미 정
SFC			기동전사Z건담	허드슨	미 정
SFC			신 기동전기건담W	허드슨	미 정
SFC			3X3아이즈 수마봉환	반프레스토	미 정
SFC	同★		슈퍼 동키콩 컨트리2	닌텐도	미 정
SFC			마법진 구루구루2	에닉스	미 정
SFC			닌쿠	남코	미 정
PS			갤럭시 화이트 유니버설 워리어즈	선소프트	5,800엔
PS			루팡 3세 카리오스트로의 성	아스믹	미 정
PS			제 4차 슈퍼 로보트 대전S	반프레스토	6,800엔
PS			천지무용	엑싱 엔터테인먼트	미 정
PS			RPG쯔꾸르	아스키	미 정
PS			X-MEN	캡콤	미 정
PS			타워	오픈북	6,800엔
PS			바이오 하자드	캡콤	미 정
PS			심시티2000	아트딩크	미 정
PS			투신전2	타카라	미 정
PS			캡틴 츠바사J	반다이	미 정
PS			삼국지 영걸전	코에이	미 정
PS			버철 비룡의 권	컬처브레인	미 정
PS			디센트	소프트 뱅크	미 정
PS			졸업 -크로스워드-	하티 로빈	미 정
SS			시공탐정DO -환상의 로렐라이-	아스키	6,800엔
SS			가디안 포스	석세스	미 정
SS			모탈 컴배트 Ⅱ 완전판	어클레임 저팬	미 정
SS			천외마경 외전 제 4의 묵시록	허드슨	미 정
SS			북두의 권	반프레스토	미 정
SS	★		버철 화이터2	세가	미 정
SS			NBA바스켓볼 새턴	세가	미 정
SS	★		객스	BMG빅터	미 정
SS			리전드 오브 도어	세가	미 정
SS			윙 코멘더3	EA 빅터	미 정
SS			매직 카페트	EA 빅터	미 정
SS			노바스톰	빅터 엔터테인먼트	미 정
SS			피파사커 '96	EA 빅터	5,800엔
SS			공상과학 세계 걸리버 보이	허드슨	미 정
SS			기동전사 건담	반다이	미 정
SS			탄생S	NEC애비뉴	미 정
SS			NBA JAM 토너먼트 에디션	어클레임 저팬	미 정
MD			쉐도우 랜	컴파일	7,800엔
PC엔진			GO!GO! 버디 찬스	NEC홈일렉트로닉스	7,800엔
PC엔진			몬스터 메이커	NEC애비뉴	미 정
PC엔진			DE.JA	NEC애비뉴	미 정
PC엔진			스팀 하트	T.G.L	미 정
PC엔진			J리그 파워 스타디움	허드슨	미 정
NEO GEO			골!골!골!	비스코	미 정
NEO GEO			NEO Mr.DO!	비스코	미 정
NEO GEO	★		사무라이 스피릿츠 참홍랑무쌍검	SNK	미 정
NEO GEO CD			NEO Mr.DO!	비스코	미 정
NEO GEO CD			골!골!골!	비스코	미 정
NEO GEO CD			천외마경 진전	허드슨	미 정
NEO GEO CD			킹 오브 더 몬스터즈	SNK	5,800엔
NEO GEO CD			네오지오CD오리지널RPG	ADK	미 정
NEO GEO CD			초신권	자울스	미 정
NEO GEO CD			라스트 오딧세이	모노리스	미 정
NEO GEO CD			사무라이 스피릿츠 참홍랑무쌍검	SNK	미 정
NEO GEO CD			쿠니오의 열혈투구 전설	테크노스 저팬	미 정

■SFC : 슈퍼컴보이 ■MD : 슈퍼 알라딘보이 ■GB : 미니컴보이
■NEOGEO : 네오지오 ■PS: 플레이 스테이션 ■SS : 새턴

게임챔프

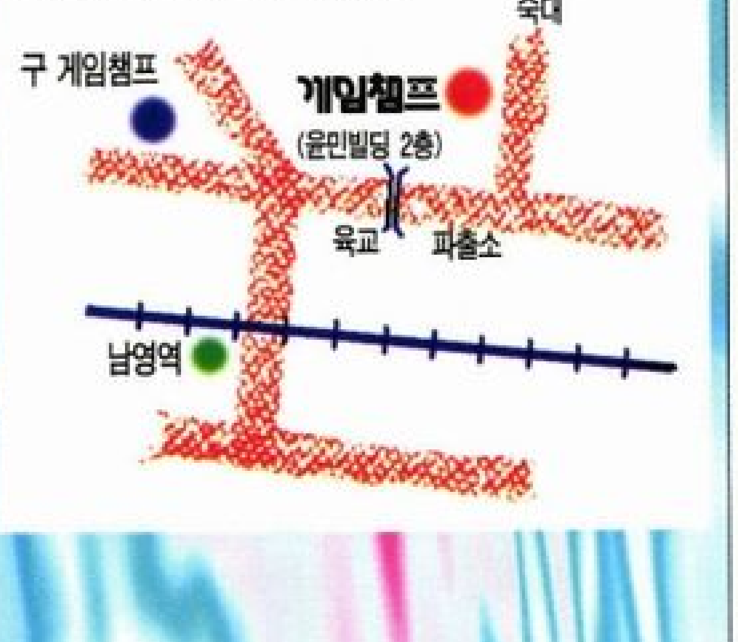
1995.12

통권 37호

발행 겸 편집인/서인석
편집주간/조 신
편집장/강준완
챔프 취재팀
팀장/송동석
김동욱, 손영국, 고윤오, 이성필, 박지연, 허우진
객원기자/김종철, 채범천, 전영조
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)
챔프 기획팀
팀장/이상엽, 민경돈
류구연, 최일경
챔프 미술팀
팀장/이동백
부팀장/권상문
양연이
일러스트/박성일
영업팀
팀장/최종연
손용락
관리팀
팀장/강민석
이미자, 성은숙
광고팀
팀장/이성환
우진성, 임재중, 이성일
광고미술/김대연
발행/(주)제우미디어
우 140-133
서울시 용산구 청파3가 29-16 윤민빌딩 2층
광고, 영업, 정기구독/ 702-3211/2
팩스/707-1450
인쇄/(주)학원 프리테크
제본/대명실업
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
임시특가 5,500원
1년 정기구독료/55,000원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

취재 702-3213/4

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.



아직도 정기구독 안한 분 계십니까?

게임챔프는 독자들이 필요로 하는 좋은 부록을 만들어 수시로 『임시보급 특가』로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 5,000원의 일정가격으로 공급 받으면서 푸짐한 혜택도 받으실 수 있는 정기구독을 신청하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■ 정기 구독자에게 드리는 혜택

특전1 :게임챔프에서 발간된 단행본들 (드래곤볼ZⅢ, RPG환상사전, 네모네모로직1,2권, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z 외전 공략집, 웃는 닌텐도 달리는 세가, 슈퍼 동키콩 컨트리, 게임코믹 아랑전설, 나도 게임을 만들고 싶어, 폭소 스화2 코믹 단행물, 1999년 X세대)중 원하는 책 1부 무료 증정

특전2 :정기 구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 모든 단행본 구입시 20%할인

특전3 :게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동 부여

특전4 :정기구독 기간내에는 책값 및 임시특가시에도 동일가격에 공급

■ 정기구독 신청방법

• 은행 온라인을 이용한 경우

은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 ₩55,000을 무통장 입금증을 사용, 입금시키신 후 본사 정기구독 담당자에게 전화를 주십시요.(담당: 이미자) 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어
제일은행	325-20-262008	(주)제우미디어

■ 집근처에 위 은행이 없는 경우 근처 가까운 아무 은행이나 가셔서 19번 지로창구의 지로용지를 이용, 번호 3039256으로 입금해 주십시요.

■ 천리안내에 「게임챔프 통신잡지」를 보셨습니까?

국내에서 가장 빠른 게임정보가 수시로 입력됩니다.
모뎀을 가진 PC사용자들은 이 혜택을 누릴 수 있습니다.
천리안에 접속후 GO CHAMP를 치십시요. 국내 최초의 온라인 전자잡지가 귀하의 눈앞에 펼쳐집니다.
모뎀을 가지지 못한 독자는 700-9661(차세대 게임), 700-9981(IBM 게임) 음성서비스를 이용해 주십시요.

■ 통신판매 안내

게임챔프는 지방 또는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등의 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해 드리고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.

■ 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이 번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집 근처 서점과 부록의 개수 등을 알려 드립니다.

※게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 용산터미널상가내 신진컴퓨터서적 전화:714-7942

서울지역		안산문일서적	0345-82-2572	진주샘터	0591-55-3991
강남영동사	554-3784	안양성심사	0343-85-2984	충무동아일보	0557-43-5785
강동도서	471-2044	의정부회룡도서	0351-876-6304	**충북지역**	
구로대명사	802-7199	평택경기문고	0333-53-0524	제천경북	0443-2-3816
도봉샘터사	983-3900	**부산지역**		청주샘터서적	0431-55-0264
동대문지산	245-3686	김해북부사	051-895-4841	충주문학사	0441-847-2819
진영사	712-5824	부산(남구)조선	051-756-2727	**충남지역**	
서초금비	522-4765	부산(북구)화목	051-865-0150	논산백제도서	0461-32-3156
송파강화사	416-5101	부산(서구)진흥	051-466-9386	대전청림사	042-632-6799
수송사	272-0803	부산현대사	051-467-8011	천안화성서적	0417-551-3073
성동성지사	457-2891	**경북지역**		**강원지역**	
신진컴퓨터서적	714-7942	경주동화서적	0561-772-4108	강릉영동서적	0371-645-3361
영등포광신사	688-2614	구미청운서점	0546-461-7824	삼척영동사	0397-72-4959
관악영우사	816-1788	김천꽃동산	0547-434-5897	속초동아	0392-32-1555
해전사	357-6045	대구(동구)영남도서	053-423-9193	원주남부서적	0371-42-8424
종로한일	737-3491	대구(서구)해문도서	053-421-8958	춘천경복서점	0361-241-2015
강서영민도서	697-7995	상주제일	0582-535-2377	**전남지역**	
경기지역		안동종로	0571-53-7575	광주(서구)호남	062-227-3436
인천영풍사	032-884-0801	영주대한	0572-32-8597	순천일광서점	0661-52-4414
인천중앙도서	032-527-9350	점촌동명	0581-555-4672	여수대양서적	0662-62-2111
부천하나	032-663-6467	포항예지서점	0562-73-4870	**전북, 제주지역**	
성남한성도서	0342-706-0234	**경남지역**		이리대롱서적	0653-52-3334
수원대교서적	0331-253-6350	마산태영사	0551-44-7428	전주세림	0652-82-9884
광명 광명사	02-809-4594	울산중앙	0522-73-7220	제주광장서점	064-33-7030
대일총판	0344-977-4428				
남강서적	02-974-0485				



동의 시작
의 사랑, 감동으로 보답하겠습니다.
감동서비스
한 발 앞선 멀티미디어 기술
하이미디어
Play the Future today
LG 3DO 쓰리디오 얼라이브
게임은 단지 시작일뿐이다!
게임도 영화도 노래방도
이 한 대로 즐긴다!
게임
어디까지 게임이고 어디서부터 현실인지
분간할 수 없는 환상의 32비트 게임!
일단 3DO의 세계로 들어가면 단 1초도
방심할 수 없습니다.
영화
게임은 물론 일반 음악CD도 들을 수 있는
3DO 얼라이브! 비디오 카트리지를 장착하면
비디오CD로 영화까지 감상할 수 있어
다양한 문화생활을 즐길 수 있습니다.
노래방
3DO 얼라이브는 한마디로 멀티미디어!
TV나 오디오에 연결한 다음 영상반주
CD-G나 비디오CD를 얹어만 주면 즉석에서
흥겨운 노래방이 만들어집니다.(비디오 카트리지 필요)
3DO전문 정보지를 드려요!
LG 3DO얼라이브를 구입하신 고객 여러분의
이름과 주소를 엽서로 보내 주세요.
재미있고 유익한 3DO 정보지 「얼라이브」를
우송해 드리겠습니다.
■ 보내실 곳 : 우편번호 150-721
서울시 영등포구 여의도동 20 트윈빌딩 서관 20층
LG전자(주) 3DO영업실 전화 : (02)3777-7342
■ GDO-101 ₩396,000
■ 비디오 카트리지 (GPA-511) ₩150,000
GoldStar 3DO
얼라이브
■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.
■ 제품상담안내 : ● 3DO영업실 (02)3777-7343 ● 하이미디어팀 (02)728-3421
■ LG 3DO전문점 : ● (주)세에코 (02)715-3131, 704-3515 ● (주)멀티미디어 (02)703-9046, 4658
● 대구 : 대구점 053)424-8090, 수원남문점 0331)257-9165 ● 오산점 : 0339)73-5775
● 의정부 : 1동점 0351)841-4830, 2동점 0351)871-9981 ● 평택점 : 0333)51-5691
GoldStar
3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER
열림/닫힘
탐색
조정기
LG전자